



Stuart Little dévoile une anatomie hors du commun :

Ou comment Rob Minkoff (Roger Rabbit, Le Roi Lion) et ses acolytes animateurs, flanqués de l'équipe des effets spéciaux ont, sans rougir, accouché d'une souris…

 «La course de bateaux» version intégrale dessinée, animée et commentée



- Making of effets spéciaux
- 6 scènes supplémentaires commentées
- · Casting video des animateurs
- Commentaire audio du réalisateur ou de l'équipe des effets spéciaux
- · Dessins préparatoires
- · Suppléments DVD ROM
- Les bêtisiers (vous vouliez tout voir, vous verrez tout!)





GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDÉO SIGNE LE MEILLEUR DU DVD





Où allons-nous ?

cette question existentielle qui torture l'Humanité depuis des millénaires, il n'est pas dans notre intention d'y répondre. Du moins pas dans l'immédiat! Ce qui nous intéresse dans un premier temps, c'est bel et bien l'avenir du jeu vidéo et surtout des consommateurs-joueurs. A l'heure où l'opinion publique doute (pour l'instant à juste titre) des qualités de la PlayStation 2, à l'heure où la PS one entend bien perdurer et où la Dreamcast balance – enfin ! – de superbes hits, tandis que la Xbox et la GameCube y vont de leur effet d'annonce, comment être sûr de ses choix ? Quelle attitude adopter face à ce trop-plein de tout... et de rien ? Encore une fois, il est difficile de répondre avec justesse. Faut-il craquer tout de suite, attendre encore, se contenter de ce que l'on a, sans prendre de risques ? La patience est une grande vertu, dit-on. Oui, mais on veut jouer tout de suite, et avec le meilleur rapport qualité-prix! A ce niveau, aucun des constructeurs cités ne veut, ni n'est en mesure de proposer quelque chose de concret. La lisibilité à long terme est quasi-nulle! Alors, que fait-on? Certains fonceront tête baissée, au risque de se planter, d'autres joueront la carte de la prudence, et d'autres encore seront d'une patience à toute épreuve Finalement. patience à toute épreuve. Finalement, ce sera encore à chacun de se faire sa propre opinion.

Trazom



DESERTATION OF CONTRACTOR OF THE SECONDARY OF THE SECONDA

L'actualité braque ses projecteurs avec de plus en plus d'intensité sur la PlayStation 2. A un mois seulement de son lancement. les premières previews officielles nous sont parvenues. Enfin! Pour autant, cela n'éclipse en rien, bien au contraîre, les quelques « bombes » ludiques du côté de la Dreamcast et de la PS one (dans une moindre mesure) dont nous nous délectons ce mois-ci encore. Décembre - également le mois de Zelda! - devrait être extraordinaire pour ces deux machines !-Il était écrit que la PlayStation 2 allait naître dans la douleur...

ÉVÉNEMENT



12

Shenmue va débarquer le 1^{er} décembre dans le pays du béret et de la baguette! Premières impressions de cette mouture européenne (ou presque) par le sieur Julo.

REPORTAGE



Le père RaHaN est parti au pays des oreilles écartées pour assister à la conférence de presse de Microsoff. Il n'était pas question de parler de la Reine d'Angleterre ou du Prince Charles, mais de la Xbox, la future console 128 bits de Billou.

24

NEWS JAPON



Greg aussi a voyagé. Entre ses nombreuses haltes dans les bars à geishas, le petit fripon vous a concocté des news un peu spéciales, dédiées à Square et Sega. Phantasy Star, Sonic 2... Vous en bavez déjà, hein?

NEWS EUROPE





Un petit Tekken Tag Tournament anti-aliasé ca vous tente ? Un p'tit Dino Crisis 2 en guise de laxatif ? Ouaip, tranquille. Comme à l'accoutumée depuis ces derniers temps, la créativité provient de notre bon Vieux Continent. C'est toujours bien d'être un peu chauvin!

Joypad est édite par la société HDP au capital de 100 000 francs, locatoire-gerant, RCS NANTERE 8391341526.
Siège social : 10, fue thierry le Luren 92538 Leva vois-Perret Cedex tel. - 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tél. abdynements : 01,55 63 41 14 Siège de la retaction : immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levalions Perret Cedex Gerante : Christine Lenoir
Directeur délégue adjoint : Pascol Traineau
Principal associe : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE Directrice de la publication : Christine Lenoir

Direction of the process of the proc

Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellat (Greg), Jean Santani (Willow), Gregory Szrifiquiser (RoHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood), Karine Nikkiewicz (Karine), Julien Hubert (Julo), Xavier Brun (M. Brown) et Slephane Hében. Pour contracte la rédaction : decappa@elub-internet.ff Numéro Pramévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE Directeur anistique : Christophe Gourdin assisté de Llonel Gey Maguette : Catherine Branchur, Sonia Caron-Ninl, Hervé Drouadène, Joseba Umuela, Yohan Meheu

Correcteur photos : Stéphone Leclercq

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefetyre (01 41 34 87 25)
Directrice de publicité : Antoine Tomps (01 41 34 86 93)
Chef de publicité : Jean-Francois (5/enux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cecile : Marie Revé (61 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Hélène Orlémin
Abonnemgis-doypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Turns T. On (11n) France : 279 F, étranger baleau : 379 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

Le Minitel. Service létématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Fredéric Lapallus Réduction/animation : Guillaun Responsable : Fredéric Garcia

Photogravure : Champo, Compo Imprim
Imprime par Brodard Graphique membre de E2G, et la Gallotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Driver 2 © Intogrames.
Dépôt légal à parution. Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire : 0305K73360

Booklet spécial okyo Game Sho Le Tokyo Game Show comme si vous y

étiez! Des tonnes d'images et de news

100 % jeu, qui vous dévoileront ce qui se trame au pays du Soleil Levant, Klonoa 2. Guilty Gear X. Burning! Rival School, Dark Cloud... Des titres qui font rêver mais pour lesquels il faudra encore patienter. Bouh-hou!



OYPAD 102 NOVEMBRE 2000

NET P@D



Les rumeurs et les annonces fusent de toutes parts sur la toile démocratique du Ouaibe. Vous trouvez pas que « toile » et « Ouaibe » ça fait redondant ? Bon, ben, sinon comme d'hab!, Angel et Chris ont prospecté sur le Net comme des dingues à la recherche des meilleurs potins du moment. C'est chaud!

ZOOMS

97



Un jeu de base-ball pas mal sur PS2, un génial Eternal Arcadia sur DC, encore un ISS surpuissant sur Play, et un soft de pelleteuse marrant... et le reste en zapping japonais! Le Japon en panne d'idées ? Espérons que ce soit la période qui veuille ca.

109



Ce mois-ci, on croule sous la pléthore de hits en puissance! F 355 Challenge, Mario Tennis, Medal of Honor Underground. Driver 2... Pour tout vous dire, je n'ai même plus la place d'en rajouter si je veux respecter le gabarit du sommaire!

COTÉ PÉCÉ

156



Revenu du pays des gens aux gros pifs, RaHaN s'est empressé de retourner chez lui et d'allumer son PC. Après un centième plat de pâtes, le voilà reparti vous tester des jeux de derrière les fagots: Baldur's Gate 2. Homeworld Cataclysme. un add-on de Sims.

OKÉPAD

Encore des conseils avisés du docteur ès Pokémon (Greg) pour « se pêcho tous les streums cachés dans le Parc Safari ».



Histoire de parler comme le Grégoire Hellot de la vraie vie...

STUCES

166



Dieu s'en prend plein la queule dans cette blague pourrie qui met en scène le légendaire Toto. Ça ne s'arrange vraiment pas chez Télé Zeide dans la rubrique des blagues.

PlayStation

Action Bass (test) 148 Brunswick Pro Bowling (test) 148 Chase the Express (test)
Dance Dance Revolution 3 (zoom) 148 106 Driver 2 (test) 128 Incredible Crisis (test) 149 J-League Winning Eleven U-23 (zoom) 102 Jungle Book Groove Party (test) 118 Kamen Rider V3 (zoom) 106 Landmaker (test) 149 Le Monde des Bleus 2 (test) 126 Medal of Honor Underground (test) 144 Mike Tyson Boxing (test) 150 Mille Miglia (test) 150 Mort the Chicken (test) 150 Mr Driller (test) 150 Ms Pac Man (test) 150 MTV Skateboarding (test) 151 NHL 2001 (test) 151 Power Shovel (zoom) 104 Reel Fishing 2 (test) 151 Spyro 3 l'Année du Dragon (test) 134 Street Scooters (test) 151 Strider 1 et 2 (test) 138 Surf Riders (test) 152 Star Ixiom (test) 151 Team Buddies (test) 152 Tooneinstein Le Château Hanté (test) 136 **UEFA Champions League (test)** 153 Wild Rapids (test) 153

Dreamcast

Deep Fighter (test) ESPN Track and Field (test) 149 116 Eternal Arcadia (zoom) 100 F 355 Challenge (test) 112 Giga Wings (test) 149 Les 24 Heures du Mans (test) Sakura Wars 2 (zoom) Street Fighter 3 Third Strike (test) 120 108 132 Tokyo Highway Battle Challenge 2 (test) 152 Ultimate Fighting Championship (test) 140 **Urban Chaos (test)** 142 WWF Royal Rumble (test) 153

PlayStation 2

American Arcade (zoom) 108 Ex Billiards (zoom) 108 Gekikukan Baseball (zoom) 98 G Savior (zoom) 108 Reiselied (zoom) 106 Ring of Red (zoom) 108 Sylpheed (zoom) 108

Nintendo 64

Mario Tennis (test) 122

Game Boy Color

NBA In The Zone 2000 (test) 154 Donald (test) 154 Perfect Dark (test) 155

Hot!Hot Hot!Hot

GRAN TURISMO 2000 S'APPELLERA FINALEMENT GRAN TURISMO 3 QUEL EFFORT DE BRAINSTORMING CHEZ LES DÉVELOPPEURS POUR EN ARRIVER À CE RÉSULTAT ! BIEN SUR, NOUS VOUS AVONS AUSSI DÉGOTÉ DE NOUVEAUX CLICHÉS, HISTOIRE DE NE PAS VOUS FAIRE LANGUIR DAVANTAGE.

GT2 Platinum



Sortie le 25 octobre

FIFA 2001



Sortie le 3 novembre

Le monde des Bleus 2



299F0 45€58

Sortie le 31 octobre

Mike Tyson



Donald

PlayStation.

282F26

43€03

Sortie le 2 novembre

Sortie le

23 novembre

299F00 45€58

Dinosaure



Sortie le 9 novembre 282F26 43€03

SOUS FORME DE BONS D'ACHATS

Dès le 1^{er} octobre, et jusqu'au 31 décembre 2000, cumulez 1000 frs d'achat et plus par carte Auchan sur les jeux vidéo et les accessoires pour consoles, et recevez chez vous un bon d'achat égal à 5 % du montant total*. Ce bon d'achat sera valable sur vos prochains achats d'accessoires et de jeux vidéo entre le 15 janvier et le 31 mars 2001. Il vous sera adressé par courier à partir du 8 janvier 2001.

par courier à partir du 8 janvier 2001. Voir conditions en magasins.

* Hors consoles.

149F00

22€71

Dave Mira

324F16

49€42



Sortie le 20 octobre 289F00 44€06

Toy Story 2 Platinui



PlayStation

Sortie le 26 octobre

169^{F0} 25€76

Le monde ne suffit pas



Sortie le 30 novembre 324F

The Grinch



Sortie le 24 novembre

Tony Hawk 2



Disponible

273^{F33} 41€67

LA VIE. LA VRAIE.

LES DÉMONSTRATIONS AUCHAN*

Samedi 28 octobre Paris Marseille Racing







199F00 30€34

Samedi 25 novembre Tekken Tag - PlayStation 2



magasins affichant l'opération





399F00 60€83

Mercredi 15 novembre Formula one 2000







299F00 45€58

Samedi 25 novembre Driver 2







299F00 45€58

Offre Rayman: Jeu + sacoche + manette

199^{F95} 30€₄₈



Pistolet Panther pour Playstation

99F00 15€09





GRAN TURISMO 3

EDITEUR : SCEE MACHINE : PLAYSTATION 2 DISPO: EUROPE : DÉBUT 2001



Turismo 3

Polyphony dompte

l'Emotion Engine!



AUX CÔTÉS

DE METAL GEAR SOLID 2, LE

NOUVEAU GRAN TURISMO
REPRÉSENTE SANS CONTESTE LE TITRE

LE PLUS PROMETTEUR ET LE PLUS
ATTENDU DE LA PLAYSTATION 2. LA
BONNE NOUVELLE DANS TOUT ÇA,

C'EST QUE LA VASTE POLÉMIQUE
SUR LES LIMITATIONS DE LA 128 BITS

DE SONY N'A PLUS LIEU D'ÊTRE...

V oilà maintenant de nombreux mois que l'on enchaîne déception sur déception. Les sorties PS2 se multiplient ces derniers temps, mais rien n'y fait : on attend toujours un titre qui nous en foute plein la gueule, qui nous donne véritablement envie de craquer pour la console la plus chère du monde... On commence à s'impatienter, à s'inquiéter aussi, mais sur ce coup, Sony devrait mettre tout le monde d'accord : sa nouvelle console en a vraiment dans le bide, c'est certain. Il nous a suffi de voir tourner une nouvelle version de ce Gran Turismo, lors du dernier ECTS, pour nous en convaincre. Le développement progresse et les révélations commencent à faire saliver... On va finir par crever d'impatience ! Aliez, voici donc déjà de quoi vous rassurer : Gran Turismo 3 (eh oui, c'est son nouveau nom pour l'occident, mais ça reste Gran Turismo 2000 au Japon) en est à plus de 70 % de son développe-



Grâce à l'effet d'environment mapping, les carrosseries reflètent en temps réel tous les éléments du décor. Le résultat est criant de réalisme.

ment et sera fin prêt pour le début 2001 ! Ouais, je sais, c'est pas si près mais bon, au moins, on est (presque) fixés.



DU PLUS ET DU MOINS ...

es mauvaises langues vous diront que GT3 n'est qu'un GT2 déguisé, une évolution plus qu'une suite... Et c'est un peu vrai finalement, il faut bien le reconnaître. Par certains aspects, on peut même déjà vous affirmer que ce nouvel épisode est moins complet que son aîné! Jugez plutôt: un total de 150 bolides, contre 594 dans le deuxième opus. Aïe, les collectionneurs de tutures commencent à pester. Si cette drôle d'annonce peut étonner, il faut tout de même savoir que les bolides modélisés ici sont composés de 2000 à 4000 polygones chacun, un chiffre dix fois plus élevé

que dans GT2! Ainsi, la création de chaque caisse coûte environ deux semaines de travail aux développeurs... Pour rester dans la même logique de comparaison, la création d'une voiture ne durait qu'un our, avec GT2. La liste diminue donc considérablenent mais c'est un peu le prix à payer. Rassurezous tout de même, car de leur côté, tous les constructeurs de GT2 répondront présent, sans exception. A priori, il faut comprendre par là que eules les déclinaisons d'un même modèle disparaîront. On sait également que le mode Ralive sera onservé, mais les infos le concernant manquent our le moment... On en saura plus là-dessus bienôt, logiquement. Sinon, dans le même ordre d'idée. ne faudra compter que sur deux malheureuses nouelles pistes : Monte-Carlo et une course japonaise upplémentaire, dont on ignore encore le nom. Le otal de tracés passe donc de 13 à 15, ce qui repréente tout de même une petite déception. D'un autre ôté, il faut bien avouer que le nouvel aspect grahique du jeu donne une tout autre dimension aux purses...



Van, la photo n'est pas ratée... Ce drôle de flou est en ait dû à l'effet de vagues de chaleur qui se dégagent du situme. Le voir en mouvement est autrement plus mbressionnant!



PS2 EXPLOITÉE ?

ous vous êtes évidemment mis à aborder ces pages en commençant par reluquer les photos dans tous les sens, je vous vois d'ici... Alors si vous n'êtes pas complètement aveugles, vous aurez sûrement remarqué le fossé technique qui sépare GT3 des productions PS2 actuelles. Les plus attentifs auront même noté la différence entre ces nouveaux clichés et les anciens... C'est certain, Polyphony se tue à repousser les difficultés liées au développement sur PS2, et le boulot n'aura pas été vain ! Finis les problèmes d'aliasing et de scintillement, les deux gros défauts visuels inhérents aux jeux de première génération ont bien été gommés, pour le plus grand plaisir de nos ch'tites mirettes. Les développeurs ont même réussi à multiplier par deux la résolution du jeu! Des « détails » qui font bien plaisir, et qui nous redonnent surtout une grande confiance envers la dernière-née de Sony.

QUÊTE RÉALISME ABSOLU

une simple repompe du deuxième épisode... on, GT3 s'annonce donc, dans le fond, comme D'accord, mais quelle repompe! Il faut vraiment le

A notre goût, il a toujours manqué quelque cho- manquent toujours à l'appel... Mais là, avec ces neureusement, les pilotes animés en temps réel doigts en tout cas l

se à GT... Un truc tout bête, peut-être trop gour- nouvelles photos, l'espoir grandit encore, puismand pour la première PlayStation, mais qu'on qu'au milleu de toutes ces captures de replays, espérait vraiment voir venir sur PlayStation 2 : la les deux clichés présents dans cet encart laisvue cockpit l Déception : les premières images sent à penser que : 1) Polyphony compte bien de GT3 affichaient des caisses aux vitres déses- implémenter un pilote dans les caisses ; 2) une pérément teintées en noir l Rhâââ, mais pour- vue cockpit fera son apparition dans la version quoi ? Et puis on a pu commencer à y croire : à finale (ça ressemble à des essuie-glaces les ECTS, les vitres étaient enfin transparentes ! Mal- deux traits noirs, non ?)... Allez, on croise les





L'ACCESSOIRE QUI TUE !

Dans le souci de proposer aux joueurs des sensations d'immersion toujours plus poussées, Kazunori Yamauchi a voulu mettre à notre disposition un volant spécialement conçu pour GT3... Faveur accordée par Sony, qui sortira ainsi le premier volant à retour de force sur console ! On sait qu'il sera accompagné de deux pédales, mais rien d'autre pour le moment... En tout cas, le retour de force devrait nous offrir des sensations de conduite nouvelles. Enfin!



Enfin un volant « force feedback » ! Espérons qu'il sera proposé à un prix abordable lors de sa sortie...



Cet angle plus éloigné laisse une drôle d'impression de détachement entre le décor et les caisses... Est-ce dû à l'absence d'ombre sur le sol ?



Les courses ont beau être, pour la plupart d'entre elles, les mêmes que dans GT2, les améliorations graphiques changent quelque peu la donne...

II est trop bôôô, —— cet effet de lense flare !

UN BOULOT ÉNORME...

tiel, qui fait de la série ce qu'elle est : les bases tiques que dans GT2 l

Le travail allongé par l'équipe de Polyphony de données ! Eh oui, chaque voiture présente pour chaque épisode de GT est tout simplement dans le soft est testée indépendamment. Bruit colossal. Avec ce troisième opus, les p'tits gars du moteur, vitesse de pointe, reprise, rapports... ont déjà dû surmonter les difficultés liées au dé- Tout est testé et méticuleusement pris en note veloppement sur PS2, créer un moteur physique pour enrichir une base de données énorme l encore plus réaliste, de nouveaux effets, etc. Avec GT3, ces données se sont élargies et re-Mais il ne faut pas oublier un autre point essen- présentent 50 fois plus de « masses » informa-

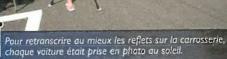


Tours d'essais sur le circuit de Sugo.





Les 150 voitures de GT3, toutes réunies là, en vrai, sur ce parking..





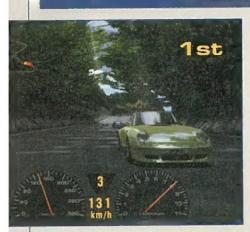
Le très passionné Kazunori Yamauchi, au volant de son propre bolide de GT, tranquille. . .



Lors des essais, chaque donnée était soigneusement



voir tourner pour comprendre : chaque élément visuel a été poussé pour rendre l'immersion totale. Le but premier de Kazunori Yamauchi et de son équipe est avant tout de plonger le joueur dans la réalité des courses de GT, et la puissance de la PlayStation 2 leur offre un tas de nouvelles possibilités et de nouveaux challenges. On retrouvera donc de nombreux effets inédits, qui donneront enfin un sens à l'argument « Emotion Engine ». On commence avec l'environment mapping, sûrement l'effet le plus saisissant de tous, qui permet aux différents éléments environnants de se refléter en temps réel sur la brillan te carrosserie des bolides... Vraiment bluffant! L'effet de vagues de chaleur au-dessus du bitume s'annonce également comme une réussite totale, tout comme celui du lense flare, que vous aviez déjà pu admirer sur les anciens clichés... Les détails fourmillent, et c'est vraiment impressionnant. Plus que jamais, les replays témoigneront de ce souci perfectionniste avec même de nouveaux effets de mise au point plus vrais que nature. Au niveau sonore, Polyphony est également allé très loin, puisque les bruitages de chaque caisse ont été enregistrés individuellement Rien que ça ! Sinon, concernant le gameplay, on nous promet des options de tuning et de réglage bien plus poussées, de nouvelles conditions climatiques, des modèles physiques encore améliorés, complexifiés et même une gestion des boutons (soi-disant) ana logiques du Dual Shock 2... On finit avec la délicieu se cerise sur le gâteau de cette grosse preview : ur mode de jeu en Link devrait être implémenté histoire de se faire des duels sur écrans séparés... La grande classe. Vivement l'hiver !







Le rendu gagne encore en beauté, grâce à la disparition des effets d'aliasing et de scintillement.

Le mythe enfin sur Dreamcast

n exclusité REAMCAST : mission Blue Shift



www.sierra.fr



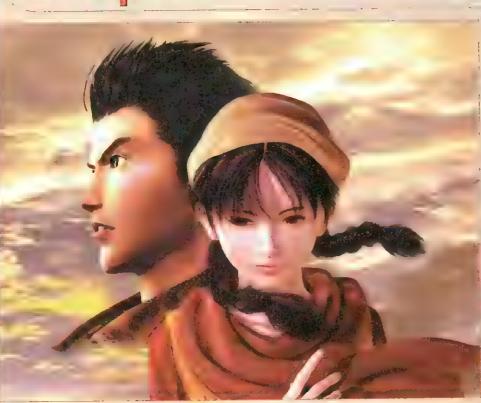


SHENMUE

EDITEUR SEGA MACHINE DREAMCAST DISPO: EUROPE 1^{ER} DÉCEMBRE 2000

Shenmue

Chapter 1: Yokosuka-





ON N'Y CROYAIT PLUS, MAIS VOILÀ

ENFIN QU'IL DÉBARQUE CHEZ NOUS!

SHENMUE EST SANS DOUTE L'UN DES

PROJETS LES PLUS ORIGINAUX

ET AMBITIEUX DE CETTE FIN

DE SIÈCLE, UN MONUMENT

QUI TÉMOIGNE PLUS QUE JAMAIS

DU RAPPROCHEMENT ENTRE JEUX

VIDÉO ET 7^E ART...

e mois dernier, nous vous présentions Yu Suzuki lors d'une interview dans le cadre de l'excellent F 355 Challenge (en Test dans ce numéro). En bien ce grand monsieur n'a pas fini de faire parler de lui ! En effet, à la tête du studio interne AM2, celui qu'on ose appeler sans crainte le « Miyamoto de Sega » est également le géniteur de Shenmue. Vous avez forcément entendu parler de ce titre-phare de la ludothèque Dreamcast, tant il a pu être cité comme référence. Plus beau que n'importe quel jeu PlayStation 2 actuel, Shenmue est également un projet de grande envergure, relevant moult défis de gameplay, d'originalité et de technique. Ce projet aura germé de longues années dans la tête de Yu Suzuki, depuis l'ère Saturn en fait. Malheureusement, les capacités de cette bonne vieille console n'auraient jamais permis de mettre correctement en forme toutes les idées qui l'animaient. C'est donc l'annonce de la relève Dreamcast qui aura permis à notre homme de se mettre réellement au boulot, de mettre en chantier tous ses fantasmes de création ludique.

LE PLUS GROS PROJET

nuzuki a donc eu carte blanche et Sega n'a pas hésité à lui laisser tout le temps et l'argent nécessaires au développement de son bébé. Au final, Shenmue aura été créé en cinq ans, retardé trois fois, sorti quasiment un an après la date initiale et aura coûté la rondelette somme de 3 milliards de vens (soit environ 150 millions de francs !!!). Tout cela à une époque où Sega était à deux doigts de fermer ses portes... Du jamais vu, Shenmue avait vraiment des allures de « jeu de la dernière chance ». Anciennement appelé Virtua Fighter RPG puis Project Berkley, Shenmue a suscité un intérêt grandissant chez le public japonais, qui suivait l'affaire de près, annonce par annonce, jusqu'à l'appartion des premiers trailers. Il sera resté longtemps dans les listes des jeux les plus attendus, jusqu'à sa sortie. Là, tout le monde prédisait un succès incroyable, une augmentation des ventes de Dreamcast, etc. Mais ce fut a déception, sûrement plus pour Sega que pour nous, mais il y avait quand même quelque chose de triste (et d'injuste ?) là-dedans. Au Japon, l'œuvre de Suzuki ne sera jamais le million-seller qu'on attendait... Aujourd'hui, on se rend compte que la situation est bloquée là-bas, mais c'est encore loin d'être le cas en occident, et surpout aux Etats-linis.

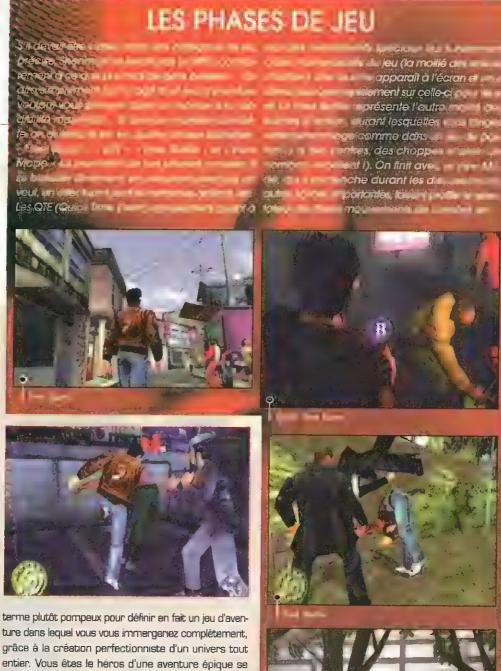
LOCALISATION RÉUSSIE

'adaptation de Shenmue en dehors du Japon a été prise très au sérieux par Sega, bien conscient de enir là LE jeu de la Dreamcast. Suite à une enquête. e peuple américain ayant souhaité, en masse, que le eu soit doublé en anglais, Yu Suzuki a décidé de superaser activement la localisation. Il est donc parti et resté in bon bout de temps chez l'oncle Sam, pour choisir es acteurs, arranger certains détails de gameplay. tc., histoire que rien ne dénature sa création. Alors nême si le choix du doublage intégral reste très dis-:utable, compte tenu de la nature même du jeu, il faut ien avouer que le boulot a été parfaitement maîtrisé! Jon seulement le jeu des acteurs semble être l'un des neilleurs qui soit dans le domaine des jeux vidéo, au nême titre que Metal Gear (en ricain, hein, pas en rançais!), mais il est également très étonnant de onstater que les voix se rapprochent vraiment de leurs iomologues japonais, comme s'il s'agissait des mêmes cteurs! Un boulot impressionnant, les Américains eront bien gâtés, sur ce coup. Le problème pour Europe, éternelle cinquième roue du carrosse, reste out de même que nous profiterons exactement de la nême copie... Sans aucune traduction. Même les soustres du jeu resteront en anglais ! Sachant que la jeuesse française ne représente pas ce qui se fait de nieux niveau maîtrise de l'anglais, mais surtout compe tenu de la nature même du jeu, encore une fois, ca sque de poser un gros problème. Bravo à Sega Europe, onc, qui ne doit pas vraiment se rendre compte du roduit qu'il tient entre les mains,

ET LE JEU ALORS II

ui, c'est vrai, il serait peut-être temps de vous parler du jeu maintenant... Désolé d'avoir enga
§ les présentations avec autant de détails de fond, lais je n'y peux rien après tout, c'est comme ça, une artaine passion m'anime quand je parle de Shenmue! ugé inclassable par ses géniteurs (bah oui, il est pas aut seul Yu Suzuki, quand même), Shenmue a héri
d'un nom de genre tout particulier: le « F.R E.E. », aur « Full Reactive Eyes Entertainment »... Quais, un





ture dans lequel vous vous immergenez complètement, déroulant au Japon et en Chine, un jeune garcon de 17 ans qui cherche à retrouver l'assassin de son père pour assouvir sa soif de vengeance. Vous rencontrerez des centaines de personnes différentes, qui vivent chacune leur vie de leur côté, se lèvent le matin à des heures différentes, sortent faire les courses, discutent avec les voisins ou partent au boulot dans l'un des commerces de la ville. Vous pourrez parler à tout le monde, chercher les personnes susceptibles de vous donner des informations, de vous guider. Il faudra également gérer une timide histoire d'amour avec la fille de la fleuriste du marché, des déboires avec les racailles du quartier et des dizaines d'autres mini-quêtes. Tout cela avec une gestion réelle de l'heure, du temps, de la date, des saisons... Vous pourrez avoir rendez-vous avec quelqu'un à telle heure et devoir passer le temps en attendant, en allant par exemple faire deux trois parties de Space Harrier dans la salle de leux du coin. Vous pourrez également remarquer, à l'approche de

Noël, des changements dans le décor (promotions dans les boutiques, banderoles dans la rue, etc.). La place me manque pour vous donner plus d'exemples et d'explications, retenez simplement que l'immersion est totale, qu'on vit une autre vie, dans la peau de quel-qu'un d'autre, et que tout est fait pour rendre cette incarnation passionnante. Un grand moment en perspective, dont on vous reparlera en détail dans le Test du mois prochain, avant que vous puissiez enfin y goûter vous-même

IMPARABILIS CANONUS



Regound Administration of the first of the game, its if the game, are trademarks or registered trainer in the Hard U.S. and or an online construction of 1977 FHA TM. Official FFA Lucensed product from the Hugh S. Inc. 37 FFA Commals One "Formula" (* FT and PIA Formula One World Chiamper foreign transitionis and permittations are trademarks of the 70-mula. One world Chiamper FA Formula One World Champers FA Formula One World Champers of the Face World Champers of PIAP Face The Face World Champers of the Face World Champers of The World Champers of The







PLONGEZ AU CŒUR DU FOOTBALL
FIEA 2001 VOUS INVITE À PARTICIPER AUX
MATCHES DE FOOTBALL COMME SI VOUS
ÉTIEZ SUR LA PELOUSE. SORTEZ DU TUNNEL
DES VESTIAIRES, OBSERVEZ L'ANIMATION
DU BANG DE TOUCHE,



FCOUTEZ LES JOUEURS SE PARLER

PENDANT LE MATCH, LES SUPPORTERS HURLER

LEUR JOIE ET CHANTER LEUR VICTOIRE

AVEC FIFA 2001, VOUS AVEZ RENDEZ-VOUS

AVEC LA MEILLEURE SIMULATION DE

FOOTBALL À VOUS D'ETRE À LA HAUTEUR!

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME ME

WWW.EASPORTS.COM

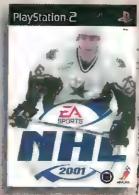
MAXIMUS PLAYSTATION²

DÉCOUVREZ DES AUJOURD'HUI LA TOUTE NOUVELLE GAMME EA SPORTS SUR PLAYSTATION® DES SPORTIFS ET DES ACTIONS PLUS VRAIS QUE NATURE,
UN RÉALISME À COUPER LE SOUFFLE, UNE VITESSE INCROYABLE,
UNE IMPRESSION DE VÉRITÉ JAMAIS ÉGALÉE!





















NOV. 2000

DEC 2000

JANV. 2001

JANV. 2001

JANV. 2001



1 JEU RÉSERVÉ
avant le 24 novembre 2000

1 SUPPORT
PlayStation® 2
OFFERT*

POUR RÉSERVÉR
EN AVANT-PREMIÈRE VOS JEUX
ELECTRONIC ARTS PLAYSTATION®2
ET RECEVOIR
L'UN DE CES 2-ÀCCESSOIRES
INCONTOURNABLES DE
LA FUTURÉ PLAYSTATION®2



Pour bénéficier de ces offres explusives et réserver votre ou vos jeux ELECTRONIC ARTS PlayStatione2, appellet le 08 92 68 80 65 avant le 24 novembre 2000. Volus recevez par retour de opurtier le coupon-cadeau à valoir après fachat de votre ou vos jeux du ECTRONIC ARTS PlayStatione2; votre cadeau vous sera expédie à domicile confie l'envoi des preuves d'achat ELECTRONIC ARTS PlayStatione2 et de 4 imbres de 3F pour la télécommande Dans la limite des stocks disponibles of the production par foyer (même non curricile le 24/11/2000, cachet de la Poste faisant foi.

LA GAMECUBE

La GameCube,

Rebirth:







Notre étrange héros a toujours été fan d'E.T., à qui il rend ici hommage.



e mois dernier, notre booklet spécial SpaceVVorld nous avait permis de faire le tour de l'actu' Nintendo Nos impressions sur la Game Boy Advance, des tonnes de photos sur les premières démos GameCube... a priori, nous avions tenté de ne rien oublier. Oui mais voilà, ces dernières semaines, même si on reste discret du côté de Nintendo, quelques nouvelles infos parviennent tout de même à filtrer. Allez, croyez-moi, il est

désormais grand temps de repasser la seconde couche, mais attention, tranquille... Ce mois-ci, éclairage tout particulier sur un titre à part : Rebirth. Développé par la toute jeune équipe de Mix-Core (très proche de Nintendo), Rebirth devait être présenté pour la première fois au SpaceWorld sous forme d'une vidéo d'environ 6 minutes. Pourtant, après un visionnage de Nintendo, la présentation fut réduite de manière drastique pour des raisons encore inconnues. Quoi qu'il en soit, le spectacle fut déjà splendide Ambiance.



Rebirth semble surtout dédié aux amoureux de la nature.

UN UNIVERS PLUS ENCHANTEUR QUE

A lors que les brûlants rayons du soleil peinent encore à embraser le ciel, la vie reprend peu à peu, dans la forêt. Les fleurs étalent doucement leurs pétales, les arbres centenaires laissent échapper des chapelets de lumière draphane, tandis que les insectes s'abreuvent furtivement de fraîche rosée. La prume, balayée par le souffle vivifiant du vent, semble s'évanouir progressivement. La forêt, la vie

FIDÈLE À SES HABITUDES,

LA PROCHAINE CONSOLE DE

NINTENDO SORTIRA AVEC PLUS

D'UN AN DE RETARD SUR LES

MACHINES DE SEGA ET SONY.

POURTANT, LA GAMECUBE AURA

TOUTES SES CHANCES, PUISQU'ELLE

DISPOSE DE NOMBREUX

ARGUMENTS ALLÉCHANTS,

ET SURTOUT DU SOUTIEN DE

TALENTUEUX DÉVELOPPEURS.

EN VOICI LA PREUVE...

l'autre vision du jeu vidéo

a nature à nu-

ISS: NOUVELLE ÉVOLUTION SUR GAMECUBE?

Mêmo si noui n'avons pas encora requites kils de développement. Game Cube nous sout hallons d'ores et déjà memo chantier un nouvel ISS affirme Kersuya Nagae, vice-président de KCEO. C'est donc dése mais officiel, un nouvel ISS est pre us sur la Game Cube. Bon alors attention, pour les fanatiques de ISS Pro Evolution, patience (1 ne s'agit pas d'une suite à ce chef d'œuvre développé par KCET. Nan cet ISS-là sera pris en charge par KCEO, l'équipe résponsable des versions N64 et de la dernière mouture PlayStation 2 Pour œux qui seraient un peu largués dans se magma d'infos, l'esprit de ce ne vet ISS s'annonce donc à microemin entre l'arcade et la simu. Profitant de l'annonce Veruo Okuda producteur du jeu, à évoqué son sentiment au sujet des capacités alléchantes de la nouvelle machine de Nintendo. D'après les information, que nous avons re unillies, la Game Cube s'annonce famiastique du moins si ce que Nintendo, à déclaré se vérite. Nous avons hâte de nous mettre au travail. Fens, ca iombé plutât vien, par de note coré nous avons justement particulière ment atte de nous essay et à cetre nouvelle version.

ui l'anime... voici le cadre bucolique mais sompleusement recréé (regardez les photos pour en tre convaincu, c'est juste hallucinant!) dont s'insrent Rebirth et son héros, une énigmatique bûche appelant la tête d'E.T. De la bouche même d'un áveloppeur de Mix-Core, même s'il ne s'agit pas ncore d'un jeu à proprement parler, cette préantation « reflète ce qu'il sera possible de faire n temps réel sur GameCube D'ailleurs, une par-



vouez que sorti du contexte, il est difficile de savoir s'il 'agit d'une photo ou d'un jeu. Bluffant !

tie de cette cinématique inclut des éléments 3D actuellement calculés sur GameCube ». Bah en tout cas, en l'état, cette vidéo est juste supra-impressionnante, avec des milliards d'effets graphiques comme du motion blur en veux-tu en voilà, un antialiasing surpuissant, un calcul de millions de polygones, des animations époustouflantes (argh les animaux semblent vivants!]. Je n'aurai qu'un mot, enfin, plutôt qu'un cri : « Whaoaa ! » Pourtant. comme le souligne l'adage cher à Kendy, « une vidéo ne rend pas les coups ». Et le pire, c'est qu'il a tout à fait raison. Mais bon, cela ne coûte rien d'espérer... et c'est clairement mon cas Surtout que loin des titres futuristes ou des suites insipides, Rebirth et son univers féerique devraient apporter comme une véritable bouffée d'air frais. J'irai même jusqu'à ajouter qu'il se dégage une certaine poésie de cette vidéo, qui prouve au moins que Nintendo tente d'auvrir des voies qui n'ant décidément rien à voir avec celles empruntées par les autres éditeurs. Reste à savoir ce que donnera le jeu, aussi bien techniquement qu'en ce qui concerne son gameplay, mais là, pour la suite, Shigeru Mıyamoto a lui-même précisé : « Nous ne présenterons plus aucune information concernant les titres GameCube avant le prochain E3, en mai 2001! » La vie est si cruelle... Mais la patience est une vertu, comme dirait Lao Tseu.



La profondeur de champ, la complexité des lieux...
l'ensemble est sidérant.



NINTENDO, DES ALLIÉS DE POIDS

Une machine puissante c'est bien, des jeux exploitant vraiment les capacités de cette dernière c'est encore mieux. Voire indispensable d'ailleurs. En outre, bien que particulièrement talentueuses, les équipes de Nintendo ne pouvaient œuvrer seules (comme ce fut maineureusement un peu le cas sur N64), et il devenait ainsi primordial pour le constructeur de s'entourer rapidement d'éditeurs réputés. C'est désormais chose taite... en tout cas en partie. En effet, une liste partielle de développeurs nippons travaillant sur GameCube a été communiquée, parmi lesquels trônent Konami, Namco, Capcom, Hudson Soft, Atlus, ou encore Kernco et koei. Alors, si pour l'instant aucun titre n'a été officialisé, nous ne devrions pas voit se rééditer le scénario Nó4. De l'ayis général, la GameCube est une machine très attendue par les développeurs, dont certains avouent carrement galérer actuellement sur PlayStation 2. Vivement les premières annonces...

PlayStation 2



En avant première venez découvrit dans votre Micromania les jeux 25













MICROMANIA

Les nonveoutes d'al-nuil!



Écoutez l'émission Fun Attitude





La Mégacarse Gratuite avec le premier achat!





Micromania reprendi vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.

CROMANIA AMCERS

C.Colal Génat - Espuce Anjou - 49000 Angers

MCROMANIA CLAYE-SOUILLY

G.Col-I Carrefords 777810 Cayes Southy Tell (1) for the many

- MICROMANIA FORUM DES HALLES 1, rue des Piroueties Niveou 2 75001 Peris 1
- MICROMANIA MONTPARNASSÉ 126, rue de Rennes 75006 Paris Tál. 01 45/20
- MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Galuie des Champs E4, m. des Champs-Ehrsi Tél. 01 42 56 04 13
- MICROMANIA OPERA Possage des Princes 5, bvd des Tot. 01 40 15 93:10
- MICROMANIA ITALTE Z C. Ccial Italie 2 Nivonu 2 7501 3
- MICROMANIA MONTPARNASSE GARE. Gare Paris Mantagramis 75015 Paris 761: \$1.56.30 and and

- MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT CCCIOl Corretour 77340 Pontault-Combault 761.01.60 NUCROMANIA LE MANS SUB E Coid Corretour 77100 Le Mais 761.02.43

 - MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE Controvina 7019 Danson to by let
 - MICROMANIA VELIZY Z C. Cdill Velizy 2-70140 Velizy -1020 v apage y 1
 - MICROMANIA SAINT-QUENTIN
 - MICROMANIA PLAISIK
 - MICROMANIA MONTESSON C CALI Danima PEND MANAGAM

- MICROMANIA AVIGNON SUD C.Ccial Auchar Mistral 7 84000 Avi MICROMANIA CAEM C.Ccial Mandeville 2 14872 Manda
- MICROMANIA BEL'EST E contre la 1911/1 Repuber
- MICROMANIA PARINO
- MICROMANIA LES ARCADES C. Criul Lus Arcades 93160 Noisy-lo-G M MICROMANIA IVRY GRAND CIE

- MICROMANIA VAL DE FONTENAY E tare declare Viz de frecessey 981 (01 fonte 18,701 53 97 18-45

- ON MICROMANIA NICE ETOILE
- MICROMANIA VITROLLES Carefour Vitralles 12127



Vous aver aime

(ou détesté) un jeu ? Donnez votre avis,

votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

Venez consulter les avis des testeurs

et des autres joueurs !

LE SITE **DUI DONNE** LA PAROLE **AUX JOUEURS**

micromania.tr

Pour tout savoir a tout moment sur tous les jeux

GAGNEZ DES JEUX

/obs demne some was indiquez-nousles 3 jeux que nous round I'l gagnez peut être chaque semaine vos jeux prétérés ainsi que des Bons de Reduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20000 codes et astuces à consulter Tenchu 2 (PSX), Spiderman (PSX), Virtua Tennis (DC)... III -x saleces des tops. Parasite Eve 2 (PSX), Perfect Dank pouls Ecco Le Dauphin (DC), Diablo 2 (PC)...

LOS IEUX

Un problème dans un jeu ? Lineary accord 505 at obtainer Vaide de milliers de Microscon. I

E NEWS MICROMANIA

en nous laissant votre adresse e-mail.

Pley Socion 2 à gagner sur micromania. fr chaque mois !!! Les Infos Micromania AGRIEZ UNE PLAYSTATION 2 Las complets du mois de septembre Les Infes du 00 10 2000 Les Infes du 00 10 2000 Les Infes de Palatimen 131 n'utilitaires pount 1 Command and Conquer Red Men 2 est passé Or Bestronic Ans lance son service de leu en ligne Wolf No Marcy. et au revoir in version 1004 1 • WAVE No Mercy, et au revoir in version N64 ! TOUT BE DISPONSILE Moto Macer Wond 1our Le dux nous est à le deux nous est à finonneur avec l'arrivée du troisième opus du jeu de moto le plus fun de ces demières années. [sor test corrolet + plotos) Formula One 2000 SORNE LE 4/10 Le sport roi de la oourse automobile ast un genre à sait entière. (soir test complet + photos) Doom Classio Mtv Skateboarding Oddworld Classio Razmolet recharehe Croc Classio Die Hand Classio Street Fighter Alpha 3 Deep Fighter Nichtman Dine Crisis Dine Crisis Madden Nr 2001 Madd Street Trader 2001 Wald Street Trader 2001 Paok Best Of Racing Heavy Marsh Falls 2 Ascandra Ledermann E Accandra Ledermann E Deep Figher Toutes las Somes PC

MICROMANIA AUBAGNE

C. Crini Auchen Burnéoud - 13408 Autogne - Tét. 04 42 82 40 351

MICROMANIA LA VALENTINE C. Crist Géorg La Yolonfine - 1301) Marsoille - Tél. 04 91 35 72 72

MICROMANIA LE MERLAN

C. Coul Carrefour Le Meclan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45 MICROMANIA DIJON

C. Crial Le Toisen d'Or - 21000 Đặcm - Tél. 03 80 28 68 86

MICROMANIA TOULOUSE C. Cial: Cerefeux - 31127 Portet-sur-Geronne - TM, 05 61 74 20 39

MICROMANIA MONTPELLIER C. Crist Le Polygone - 34000 Mantpellier - Tél. 04 67 20 09 97

MICROMANIA NANTES C. Civil Bouillou - 44272 Nontes - Tél. 02 51 72 94 94

C. Crist Beautins - 44/2/2 fillings - 18, UZ 31 7/2 74 74

MICROMANIA ODEÉANS:
MICROMANIA 57-JEAN-DE-LA-RHELLE
C. Crist Archen Les Trois Fantoines - 45146 51-Jean-de-la-Rueki
Tál. 02 38 22 12 38

MICROMANIA REIMS CORMONTREUM.
C. Crist Con-Cermontreal - 5150 Cermontreal - 7ál. 03 26 86 52 76

- MICROMANIA NANCY. C. Ccini Seint-Sebestion 54800 Noncy Tél. 03 83 37 81 88
- SZ MICROMANIA METZ SEMECOURT
- MICROMANIA RONCO C. Ccial Auchan 59223 Roncq Tél. 03 20 27 97 62
- MICROMANIA EURALILLE C. Criol Eurolille RDC 59777 Lille
- MICROMANIA LILLE V2 C Ctial Villenouve d'Ascq 59650 Ville
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE 62931 Capuellos Tál. 03 21 85 82 84
- MICROMANIA NOYELLES-GODAULT. C. Cirol Auchim 62958 Noyelles-Godault TML 03 21 20 52 77
- MICROMANIA STRASBOURG.
 C. Crief Piero des Halles 67000 Strasbourg Tal, 03 BB 32 60 70

- MICROMANIA ILLKIRCH C. Cool Auchon 67400 Hkirch Tél. 03 90 40 28 20
- MICROMANIA MULHOUSE C. Crial Ile Napoléon 68110 Mulhou
- ovse-Ilizach Tát: 03 89 61 65 20
- MICROMÁNIA ECULLY. C. Crial Grand-Quest 69132 Ecully Tél. D4 72 18 50 42
- MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST

 Criel Auction 49400 Lyon Saint-Priest Tál. 64 72 37 47 55

- ZZ MICROMANIA LE MANS C. Criol Auchen 72650 Le Chapalle St-Aubin Tél. 02 43 52 11 9

- 74 MICROMANIA ANNECY C. Coid Auchon-Epophy 74330 Epophy Tel. D4 50 24 09 09 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER C. Cold Soint-Sever 74000 Smint-Sever Tel. 02 32 18 55 48

MICROMANIA: partenaire de l'émission CAME ZONE sur CAME DNE multi-diffürée dans la semaine.



B3 MICROMANIA MAYOL C Cool Mayol - 83000 Toulon - Tál. 84 94 41 93 64

MICROMANIA GRAND-VAR C. Criul Grand-Yar - 113160 La Valette-di

CLIQUEZICI

MICROMANIA AVIGNON
C. Cold Audion-Pontel - Espace Solett - 84130 Le Pontel
[Fel. 04 90 31 17 64]



ZELDA: MAJORA'S MASK

NINTENDO

MACHINE NINTENDO 64 DISPO EUROPE 17 NOVEMBRE 2000

The Le

Majora's Mask-



ALORS QUE J'AI DÉJÀ

ENGLOUTI DES HEURES DE MON

HUMBLE VIE SUR LA VERSION

JAPONAISE, ZELDA MAJORA'S MASK
S'APPRÊTE ENFIN À DÉBARQUER

CHEZ NOUS. UNIQUE, DRAMATIQUE,
ÉPIQUE, TRIPPANT, DÉLIRANT. OUI

CELA NE FAIT AUCUN DOUTE, CE

NOUVEAU ZELDA VA MARQUER LES
ESPRITS! APPRÊTEZ-VOUS À ÊTRE

ÉTONNÉ.



'armyée d'un nouveau Zelda constitue toujours un événement. A cela, de multiples raisons pouvaient être évoquées. Premièrement il nous fallait toujours attendre 107 ans avant de voir débarquer une suite, ce qui, vous en conviendrez, attise toujours la curiosité. Ensuite, les retards étaient devenus une sorte de tradition un chouia frustrante de la part des équipes de Miyamoto. Puis finalement, en y réfléchissant bien, mis à part l'époque NES, il n'y a toujours eu qu'un seul et unique Zelda par console Nintendo. Souvenez-vous : Zelda A Link to the Past sur Super Nintendo, Zelda Awakening's sur Game Boy, et jusqu'à présent le magistral Ocarina of Time sur Nintendo 64. Oui mais voilà, les temps ont visiblement bien changé, car de tous les éléments cités jusqu'à présent (l'attente, les retards et tout et tout), ce Zelda Majora's Mask n'en suit aucun ! Arrivant en temps et en heure, il ne nous aura en effet fallu attendre que deux petites années avant de retrouver le très elfique Link dans une aventure épique mais vraiment particulière. Allez, admirez deux secondes les photos, ramonez vos cages à miel et écoutez ma modeste histoire...

LE NOUVEAU VISAGE DE ZELDA

'est une certitude : dans quelques années, Zelda Majora's Mask fera probablement figure d'épisode à part dans la grande saga Zelda. Tout d'abord il faut savoir que pour la première fois, Shigeru Miyamoto ne s'est pas complètement investi dans le développement.



Des univers bien plus vastes et riches que dans le précédent épisode.



Chaque masque vous permettra de disposer d'habilités nouvelles... et parfois d'apparences carrément uniques.



Si vous avez bien iu notre Booklet du mois dernier, vous savez que ces derniers temps, l'ami Miyamoto a dévoué son temps à la création du nouveau pad GameCube. En clair, le génie de cet homme ne lui permettant pas encore le don d'ubiquité, il confia le développement de Majora's Mask à une nouvelle équipe constituée de jeunes développeurs à l'esprit Nintendo pien affirmé. Alors, si vous pensiez que ce changement se révélerait anecdotique, c'est que vous êtes aussi perspicace qu'une taupe qui vient de se réveiller. En effet, ce nouveau Zelda dégage une atmosphère encore unique dans la série. Scénario beaucoup plus sombre esthétique vraiment originale, à tendance psychédélique par instants, humour encore



gend of Zelda



plus présent, et surtout gameplay une fois de plus révolutionnaire. Bon, comme je vous sens un peu perdu, résumons le situation, lè ouais, on va y aller tranquille... L'histoire débute un mois après la fin de l'Ocarina of Time. Suite à un incident, Link est dépossédé de son ocarina par un étrange personnage nommé Stalkid Pas vraiment sympa, cette odieuse créature ensorcela Link qui se transforma en Deku (petit être de bois). Le pire, c'est que ce bonhomme décidément très lourdingue décida de faire écraser une météorite sur Hyrule dans les trois jours. Résultat, vous n'avez plus que 72 neures pour sauver le royaume. Pas évident mais bon, au moins, pour la première fois, l'histoire ne vous oblige pas à sauver une princesse! Waaaaah...

UNE HISTOIRE
DE MASQUES
ET DE FUITE DU TEMPS

Zelda Majora's Mask innove de plusieurs manières. Pourtant, les deux principaux élénents à souligner restent la gestion du temps et



Les longues chevauchées avec Epona restent toujours aussi majestueuses et trippantes.



Link, masqué, se prend pour le très précieux Jim Carrey, la classe en plus.

l'utilisation des fameux masques Afin de maintenir un semblant de suspens sur ce dernier point (et de garder quelque chose à dire pour le test), je me contenterai d'ajouter à ce sujet qu'il existe des dizaines de masques disséminés dans l'aventure. Cependant, trois possèdent des pouvoirs spéciaux changeant l'apparence et les habilités de Link. Hum, bien évidemment vous en saurez plus le mois prochain, à moins que vous n'alliez voir du côté du Joypad 98, mais bon, ceci est une autre histoire... En ce qui concerne le déroulement du jeu, outre les traditionnels donjons, phases de recherche, de combat, les mini-jeux, sachez aussi que l'aventure se décompose en 3 jours (soit 72 heures). Au-delà, hum, eh bien c'est juste l'apocalypse, et accessoirement la fin du jeu l'Pourtant, pas de panique, grâce à votre ocarina, vous pourrez effectuer quelques sauts dans le temps. Sachez tout de même que si vous ne faites rien, ces trois jours se répéteront à l'identique, chaque habitant ayant son emploi du temps prédéfini, ses habitudes. Au départ, il faut avouer que le concept peut paraître un peu nébuleux et surtout pas vraiment pratique. Pourtant, au bout de guelques heures de jeu, la magie produit son effet. Dans le fond, ce Zelda se rapproche du système de Shenmue. Tout est ici géré en temps réel, avec alternance des conditions climatiques, gestion de l'emploi du temps, nécessité de dialoguer pour glaner des informations... Bien évidemment, au final, grâce à vas nombreux et nécessaires voyages dans le temps, vous devrez remodeler l'histoire d'Hyrule afin de repousser l'énor-



Grâce au Ram Pak, les décors ont vraiment gagné en finesse.



L'ambiance qui se dégage de Majora's Mask est bien plus sombre que dans les précédents Zelda.

me météorite qui menace l'intégrité de la planète. Hop, voilà, vous n'en saurez pas plus pour ce moisci. Non, non pas la peine d'insister, vous ne saurez pas que Majora's Mask est probablement l'un des meilleurs volet de la série... arf, j'lai dit ! SPACE3 AME'S ESPACE 3

ESPACE'S



PLAYSTATION 2

N° DE TELEPHONE INDIGO 08.20.81.03.10 Sortie le 24 Novembre



TC	PACE 3	Oraș caratică G	AME'S		GAME'S	GAN	ME'S
ARIS		The second second	PARISIENNE	L.	<u>NORD</u>		<u>RES</u> 03 21 70 01 47
IIVOLI OLTAIRE .ILLE	01 40 27 88 44 61 48 05 42 88		01 39 55 19 20 01 30 75 95 42		03 27 97 07 71 03 20 13 92 92	AMIENS REIMS	03 22 91 73 33 03 26 88 24 20
ETHUNE AIDHERBE	03 20 57 84 82 03 20 55 67 43			VALENCI		MONTPELLIER VAL THOIRY	04 67 64 05 00 04 50 20 86 06
ANNES	02 97 42 66 91	190			Continue and the second		Significant market miles of the

SPACE 3

alement: DChèque postal

□Chèque banquatre

□Contre remboursement + 35F

☐ Mandat Cash

ADRESSE E.MAIL.

ESPACE Z GAME'S

ESPACE GAME'S

AYSTATION CARTE MEMOIRE 120 BLOCS PACES & CARTE MEMOIRE - BOTTS PACES & CARTE MEMOIRE - BOTTS PRISE PENITEL, ROCE VOLUME TO THE STATE OF THE STATE VOLUME TO THE STATE OF THE STATE OF THE STATE CARLE OF THE STATE OF THE STAT S ONE SORTIE FIN SEPTEMBRE OTTE SURTIFE BIN SEPTE GLANDER DES MAINTENANT UN U VOUS SERA OFFERT. Le for Prins manufable à color; Le plante son 6 (form contob): CANE ROOSTER COQUE PSX COULEUM (SERIE: 5000 A 9000) SAUNTLET LE ENCS GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS NHL 2001 NHL FACE OFF 2000 SPIDERMAN WILD ARMS X-MEN MUTANT ACADEMY X-MEN VS STREET FIGHTER STAR TREK INVASION STAR WARS: JEDI POWER BATTLES STREET F - + 17ER COLLECTION 2 369 F 299 F NH HO 2000 NIGHTMARE CREATURE 2 299 F 269 F GERRY LOPEZ SURF RIDERS 299 F 329 F 219 F Parasite eve 4 SUIKODEN 2 HUGO 2 ISS PRO EVOLUTION INFESTATION JOLO'S BIZARRE ADVENTURE & SYDNEY 2000 SHI SPELALC 349 F 3691 PRE - RESERVATION DE VOTRE RAILROAD TYCO<mark>ON 2</mark> RATHAN 2 299 F ICK PRO BOWLING 2 KNOCK OUT KINGS 2000 READY TO RUMBLE 2 JACE 2000 SENERATION LEGACY OF KAIN' SOUL REAVER-LEGEND OF LEGALA KOUDELKA 369 F ENE PARK WORLD PLAYSTATION 2 2991 TOGA WORLD TOURING CARS REVOLT 2 RALLY 2 349 F LES FOUS DU VOLANT MIRACING + PORTE CO N° DE TELEPHONE INDIGO 299 Z AN DERBY RAW RILCOWY 2 1+ RESIDENT EVIL 2 CHY RULZ LOUVRE: ULTIME MALEDICTION 369 F 08.20.81.03.10 TOY STORY 2 MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES MCTO RACTR WORLD TOUR MTV SPORT SKATEBOARD UEFA 2000 URBAN CHAOS WIMAN SILENT BOMBER Sortie le 24 Novembre NASCAR 2000 NBA 2001 NEED FOR SFEED PORSCHE 2000 vampire hunter o 🎿 Vanishing Point SPIN JAM SOUTH PARK LLV SHACK SOUTH PARK RALLY NEL EXTREME WORLD MAGICAL RACING TOMO PSX JEUE NEUFS JAPONAIS EALL Z FINAL BOUT FUX NEUFS EUROPEENS ILOOTI-CARTE MEMOIRE 200 F FORT HONDA SUPPERBIKE FIX ROUGE 10 F FIRESTORM THUNDERHAWK 2 FORMULA ONE 97 FORMULA ONE 94 FORMULA ONE 94 FORSAKEN D-POLICE GRAN TURISMO ROCK'N ROLL RACING 2 SPEED FREAKS SPORT CAR GT CLASSIC SPYRO STREET HIGHTER EX PLUS ALPHA STREET SKATER GLASSIC SUZUKI ALSTARE CHALLENGE DAIL CONCERTO TAREAN MAGIC CARPET MEDIEVIL METAL GEAR SOLLD MECKEY MICKO MACHINES 3V MONACO G.P 2 MOTO RACER MOTO BACER MULAN PRE - RESERVATION DE VOTRE PLAYSTATION 2 de Rae Rales Arders 3 Umonde 40 Nº DE TELEPHONE INDIGO NASCAR 69. NEAD FOR SPEED A PITFALL 3D POPULOUS A DATES DE LA CREATION RIDGE RACER A REVOLUTION X 08.20.81.03.10 INON BLOOM ISS PRO JONAH LOMU RUGBY LES 24 HEURES DU MANS LES SCHTROUMPFS LUCKY LUCKE TRIBOGE COMMUNIC Sortie le 24 Novembri REAMCAST ACTION REPLAY PRO COX CLAVIER FORCEPACK MC JOYSTICK ARCADE MANETTE (MC) RALLONGE MANETTE LE+CHUCHU ROCKET 1499 F VOLANT VOLANT MG Z HOUSE OF THE DEAD 2 JIMWY WHITES CUE BALL 2 JOJO'S BIZARRE ADVENTURE 2991 MTV SPORT: EXATE BEARDING 374 F 299 349 CHING CHAMPIONSHIP 349 (379 (DEBAN CHAOS NEL QUATERBACK 2000 SCOR REAVER STAB WARS RACER STREET FIGHTER ALPHA 3 STREET FIGHTER 3 W.IMPACT 349 F 349 F VANISHING POINT 369 VIRTUA STRIKER 2000 VIRTUA TENNIS WILD METAL WWW ROYAL RUMBLE 3791 NIGHTMARE CREATURE 2 379 F THE VALUE AND ALIVE A MER NUME 2 EAST STONE 2 EAST DAY TO RAMAN 2 READY TO RUMBE RESIDENT FUL 2 SPACE CHANNEL 6 SPACE CHANNEL 6 SPACE OF NUMBE SPACE OF N SUPERCEOSS 1986 379 F 379 F 299 F AGICAL RACING TAXI 2 THE NOMAD SOUL 379 F ZOMBIE REVENGE MARVEL VS CAP CM MARVEL VS CAPC JM 2 299 F 379 F 379 F 299 F IRT IRCE 2 379 F 349 TUMB RAIDER 4 TONY HAWK'S SKATEBOARDING 379 F 379 F 379 F 329 F 379 F MILLENIUM SOLDIER MORTAL KOMBAT GOLD TOY STORY 2 TRACK AND FIELD JEFA STRIKER NTENDO 64 ntendo 64 serie Mitee Pikachu Do 64 couleur Do 64+F1 world G.P ACTION REPLAY PRO FORCE BACH VIBREUR VOLANT+PEDALIER RALLONGE MANETTE MANETTE MEMORY CARD MEMORY CARD 4X MANETTE+FORCE PACE GAME BOOSTER LODE RUNAER MARIO TORRIS MARIO TORRIS MARIO TORRIS MINISTRATORIS MINISTR DUKE NUKEM ZERO HOUR EARTHWORM JIM 3D F1 WORLD GRANC PRIX 2 469 F TONY HAWK SKATE BOARDING TRUPS RUROPERNS RIDGE RACER 64 ROCKET SHADOWGATE SOUTH PARK LUV SHACK TUROK 3 TUROK RAGE WARS 357 F GORMON MYSTICAL NINJA 3491 299 F 299 8 WCW MAYHEM NBA AM 9G NBA JAM 2GLO NBA JAM 399 WETRIX WWF ATITITUDE WWF WARZONE ZELDA 建書 HOT WHEELS TURNO RACING SUPER MARIO KART SUPER MONACO GP 2 TARZAN + MAGICAL TETRIS TONIC TROUBLE 2/01 RACING 4G 64 MO N64 EXTREME G EXTREME G2 F1 POLE POSITION MK MYTHOLOGIES NBA LIVE 99 QUAKE 149 F F1 WORLD G.P. ROBOTRON X TETRISPHERE V-KALLY 99 199 F 199 F FORSAKEN GEX 64 GAME'S GAME'S TE PAR CORRESPONDANCE ESPACE 3 PARIS RIVOLI TEL: 03.20.90.72.22 REGION PARISIENNE NORD AUTRES 01 40 27 88 44 01 48 95 42 88 LENS 03 20 57 84 82 ST QUENTIN YVELINES 03 20 75 67 43 03 21 70 01 TEL: 03.20.90.72.32 VOLTAIRE DOUAL AMIENS 03 22 91 73 03 26 88 24 FAX: 03.20.90.72.23 LILLE BETHUNE 03 20 13 92 92 MONTPELLIER 04 67 64 05 03 27 41 07 13 VAL THOIRY 04 50 20 86 ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE VALENCIENNES FAIDHERBI VANNES CENTRE DE GROS Nº1 02 97 42 66 91 59818 LESQUIN CEDEX E COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32 CONSOLES ET JEUX Je joue sur PASSE TES IL PLAYSTATION COMMANDES SU D NINTENDO 64 Age: Ans LE ☐ DREAMCAS? 3615 ESPACE3 conscies & acc. 60f) pcs Calissimo 48h au Chronapast,66f CEE (jeux 40) corrades & acc 90) ET D GAME BOY Code Postol... 3615 Gamesjeu

2F23/2021





Le logo final annonce

la couleur celle d'une

boite de Pandore

encore discrete ma

commence à s ouvril

Quelles merveilles

ia Xbox nous reserve-

Lelle ? Cette annonce

pourtant limitee

Liemer délà

ge полока — I их

sans toutefois

Première annonce

uand, alors qu'il pleut dehors, qu'on n'a pas le moral, tout ça, on vient vous dire des choses comme : « tu pars voir Microsoft pour leur méga annonce Xbox retransmise à Londres par satellite », ça éclaire une journée. Alors je suis parti, pour le presse tour, tranquille, et c'était cool, tout ça. J'ai bien ri. Déjà, pour l'anecdote, une présentation Microsoft faite sur des Macintosh, c'est pas banal. Sans oublier les heures de retard à la gare au retour pour un motif rigolo : des gens ont tiré au lance-roquettes sur les locaux du MI6. Et après on dit que les jeux vidéo rendent fous...

Ça, c'était de l'annonce

Si je devais résumer l'annonce, cela tiendrait en une phrase : « la Xbox s'appellera... la Xbox ! Et on a tout le monde avec nous ». Pas de quoi en faire un plat à vue de nez... Mais en réfléchissant un peu, il y a tout de même de quoi prendre encore plus Microsoft au sérieux. En 2 chiffres, ils ont tout de même réussi à faire frémir le monde des consoles : presque160 développeurs derrière eux, et près de 1000 kits de développement envoyés ! Ce sont eux qui le disent, certes. Evidemment, dans le tas de tous ces enthousiastes de la première heure, il y a du « déchet »... Mais aussi des noms prestigieux, et pas mal de développeurs japonais, sans lesquels nous savons qu'une console ne peux pas survivre. Capcom, Namco, Hudson, Konami, etc., ça nous fait déjà du beau monde de ce côté. Quel est le secret de Microsoft dernière tout ça ? Le pagnon me direzvous... oui et non ! Pour commencer, il y a la machine, qui allie facilité de programmation (avec des outils connus et efficaces tels que DirectX) et puissance. Ensuite, Microsoft semble prêt à reproduire le schéma qui a propulsé Sony et la PlayStation

à reproduire le schéma qui a propulsé Sony et la PlayStation sur le devant de la scène : un fort appui marketing et un soutien aux développeurs de qualité, ce qui manque cruellement, de nos jours, à Sony. Nombreux sont les développeurs qui s'arrachent les cheveux avec la PlayStation 2, et qui voient sans doute à travers la Xbox une porte de sortie pour réaliser leurs jeux sans se prendre la tête 107 ans. Ensuite, la puissance financière de Microsoft, évidente, finit de fleurir le tableau que l'industrie a en tête. Les développeurs l'ont compris, et Microsoft en a profité pour leur donner la parole pendant la présentation.

La parole aux concernés

Après le coup de la liste enroulée, citée à toute vitesse en guise de remerciements par J.Allard (le directeur général de la plate-forme Xbox), plusieurs morceaux



choisis, sous forme de mini-interviews, ont été diffusés sur les écrans de la présentation. Voici les principaux (on aura noté la proportion intéressante de temps de parole accordé aux développeurs japonais !).

Greg Fischbach, Co-Chairman et CEO, Acclaim Entertainment

« Acclaim travaille en collaboration très proche avec Microsoft pour livrer des jeux Xbox originaux dès le lancement. Nous sommes très impressionnés par la technologie (...). »

Ron Doornick, Président et COO, Activision, Inc.

« Activision est très excité par les développements que nous avons en cours sur Xbox, et les progrès que nous avons pu faire sur cette machine sont sans précédents, à un an du lancement (...). »

Harubiro Tsujimoto, Directeur Managment, Capcom Co. Ltd.

« L'industrie des consoles de jeu change en permanence. Notre créativité doit progresser également, en fonction de ces changements. La naissance de la

Xbox nous affre cette opportunité, »

Richard Darling, co-fondateur et Directeur du pôle créatif, Codemasters

« Etant un des premiers éditeurs d'Europe et développeur de jeux, Codemasters pèse avec attention chaque décision d'orienter nos talents (...) vers une nouvelle plate-forme. Mais avec la Xbox, il n'y a pas eu d'hésitation (...). C'est une plate-forme que nous soutenons (...). »

Plus de 1000 de ces kits ont été livrés aux différents développeurs Xbox !





Holly Newman, Vice-président exécutif, Crave Entertainment

« Il ne fait aucun doute que le jeu a atteint sa place méntée en tant que marché de masse du loisir. Avec la Xbox, le potentiel pour attirer une audience encore plus large est là. Nous sommes fiers de faire partie de la première ligne {...}. »

Rob Dyer, Président, Eidos, Inc.

« Le portefeuille de jeux Eidos en cours de développement sur Xbox est déjà bien avancé dans son développement. La combinaison du temps, de la technologie et des outils va nous permettre de fournir des jeux d'une génération future dès le lancement. »

Hubert Joly, CEO, Havas Interactive (Sierra)

« Sierra est décidé à développer des titres de qualité sur Xbox. Nous allouons un montant significatif de ressources à cette plate-forme au moment même où nous renforçons nos efforts vers le jeu sur console. »

Shinichi Nakamoto, executive Vice-président, Hudson Soft. Co. Ltd.

« Nous sommes très excités par le développement pour cette nouvelle, supérieure, Xbox. Nous avons l'intention de faire de notre mieux pour nous assurer que la Xbox sera partie prenante dans l'aspect familial de l'industrie du jeu console. »

Brian Fargo, Chairman et CEO, Interplay Entertainment Corp.

« Interplay s'est focalisé en tant que développeur et éditeur pour créer des jeux avancés technologiquement. Avec le lancement de la Xbox, le jeu sur console a enfin rejoint le PC à cet égard, et cela va nous permettre d'apporter nos séries et nos technologies les plus avancées aux joueurs console (...). »

Kazumi Kitaue, Directeur, membre du bureau et exécutif, division consommation logiciels, Konami

« C'est une grande opportunité pour nous d'être à même de développer des produits excitants pour cette nouvelle plate-forme qu'est la Xbox, parce que nous avons la chance, non seulement d'étendre ainsi l'industrie du jeu familial sur console, mais aussi de la catapulter vers de nouveaux sommets. »

Neil Nicastro, Chairman et CED, Midway Games Inc.

« Les possibilités techniques de la Xbox sont remarquables. La combinaison des capacités extraordinaires du hardware et des outils de design puissants, ainsi que l'architecture flexible de la machine va permettre aux designers de produire des jeux au visuel époustouflant, qui seront particulièrement funs. »

Yasuhiko Asada, Directeur du Managment, exécutif du groupement consommation, Namco Limited

« Nous accueillons à bras ouverts l'arrivée de Microsoft sur le marché du jeu. Nous espérons que la Xbox parviendra à apporter cette évolution à l'industrie du loisir éléctronique toute entière, »

Mike Lomas, Vice-président/développement, Red Storm

« Red Storm est renommé pour ses capacités à créer des jeux d'un réalisme sans compromis, et la Xbox donne à nos designers la puissance de réaliser l'ensemble de leur vision [...]. »

Paul Eibeler, Président, Take Two Interactive.

« Les spécifications de ce système sont si puissantes que nos développeurs chantent déjà des louanges. Il n'y a pas de substitut à ce type de satisfaction que nous ressentons, lorsque nous sommes témoins de la naissance de ce que nous ne faisions qu'entrevoir. Les capacités de la Xbox sont hallucinantes. Et cette satisfaction n'est rien, comparée à ce que les joueurs du monde ressentiront lorsqu'ils s'essaieront pour de vrai à la Xbox {...}, »

Yves Guillemot, CEO, Ubi Soft Entertainment

« Notre enthousiasme pour la Xbox croît sans arrêt. La combinaison des marques connues et fortes d'Ubi Soft, ajoutée à la puissance et au potentiel de la Xbox est imbattable. »

S'en est suivi des tonnes d'images de jeu, rassemblées à la va-vite [Microsoft n'avait apparemment pas le droit d'en diffuser certaines], en un trailer à l'américaine bien violent. Certains titres sont déjà connus : Unreal Tournament, Black and White, Max Payne... Et d'autres moins. Des images d'un possible Colin McRae Rally, par exemple. Mais nous en saurons plus dans les mois qui viennent!

Au final...

Au vu de la configuration actuelle du marché et de ses différents acteurs, moi je dis que la Xbox va faire très mal. La PlayStation 2 ne tient pas encore ses promesses, la GameCube entend se spécialiser vers une audience plus jeune, comme Nintendo l'a toujours fait, et la Dreamcast commence à ressentir le deuxième effet Kiss Cool de son avance sur le marché : le retard technologique. Et si autant de dévelopeurs/éditeurs sont si enthousiastes à son égard, cela signifie que -1) nous aurons beaucoup de jeux (peut-être beaucoup de daubes), mais aussi et surtout que -2) la Xbox aura aussi des titres bien alléchants ! Déjà, le joker de la PlayStation 2, MGS 2, a perdu de sa superbe avec l'annonce du développement de Metal Gear Solid X... sur Xbox ! Sortie de la console toujours prévue en été 2001.



La liste complète des

développeurs Xbox (à ce jour)

Acciaim Entertainment, Inc. *Activision, Inc. *Aki, Corp. *Alfa System Co. Ltd. *ALTAR interactive Anchor Inc. Angel Studios, Inc. *ARC SYSTEM WORKS CO. LTD. *Angonaut Games pic *ARIKA CO. LTD. *ARTDINK CORPORATION *ARTDON CO. LTD. *Ask Co. Ltd. *ATLUS CO. LTD. *Attention to Detail Ltd. *Awesome Developments Ltd barn, entertainment: BANDAI CO. LTD. *Barking Dog Studios, Itrd. *Bethesda Softworks Inc. BioWare Corp. *Blue Byte Software, Inc. *Blue Shift, Inc. *BUNKASHA BUBLISHING CO. LTD. *CAPCOM CO. LTD. *Charybdis Limited *CLIMAX Ltd. Co. *Conspiracy Entertainment Corporation *Core Design Ltd. *Crave Entertainment, Inc. *Criterion Software Ltd. *Criyo *Crystal Dynamics Inc. *DIAM POLYSTAR CO. LTD. *Deep Red Games Ltd. *Digital Ware Inc. *DIAM Design Ltd. *Dreamcarcher *DreamForge Intertainment, Inc. *DWANGO Co. Ltd. *Dynamix * Edge of Reality, Inc. *Eidos interactive Ltd. *Empire Interactive *EON Digital Entertainment. *Epic Games * Issae *From Software Span**, Inc. *Funcom *Gameplay**, Gathering of Developers**, GENKI, Co. Ltd. *Global A Entertainment. *Inc. *Ind. and *Inc. *HEADLOCK INC. *Heavy Iron Studios *Housemarque *HUDSON SOFT CO., LTD. *Humongous Entertainment. *Inc. *Ind. and *Inc. *Ind. *Ind. *Inc. *Ind. *

PAR BAHAN



uf, on respire un peu... Il semblerait que la pénurie de bons jeux pour la PlayStation 2 soit sur le point de prendre fin. EA Sports est en effet bien décidé à fournir à la machine de nombreux titres lors de sa sortie en Europe, dont les très attendus SSX ou encore FIFA 2001. En ce qui concerne SSX, ce dernier sera, vous pouvez en être certain, l'un des titres phares de la petite dernière de Sony. Il suffit de jeter un œil sur les screenshots pour comprendre qu'enfin, les capacités techniques et graphiques de la bête semblent un tant soit peu exploitées. Mais qu'avons nous là exactement ? Eh bien, plus qu'un jeu de snowboard « classique », SSX propose au joueur de s'adonner aux joies de la glisse tout au long de circuits aussi délirants que magnifiques. Ces derniers seront au nombre de huit et offriront pour la plupart des environnements complètement barrés : cela ira du Flipper géant aux lcebergs, en passant par des centres urbains high-tech ou des canyons géants. En plus de leur réelle variété graphique, chaque tracé sera plus ou moins rapide, plus ou moins doté de virages très serrés, ou encore plus ou moins achalandé de locpings, sauts de la mort et autres friandises acrobatiques du même acabit. En gros, s'il ne devait vous venir qu'un seul mot à la bouche sur SSX, c'est « riche en sensations fortes ». Ok, on en est à quatre, mais bon, on ne va pas chipoter pour si peu.

Libre d'être fun, libre dans son mind

Ce qui est top fun dans la glisse, c'est le sentiment de fun-liberté qui se dégage du fun-contrôle du boarder. Car en plus de dévaler des pentes pas vraiment douces, vous pourrez exécuter de nombreuses figures, toutes trop top funs, comme il se doit. L'intérêt ? A chaque figure réussie, vous gagnez des points, et plus vous en gagnez, plus vous pourrez augmenter les compétences de votre perso : vitesse, grip, stabilité, etc. (persos au nombre de huit, chacun représentant une nationalité différente. Il y aura d'ailleurs un Français, qui pour le coup s'exprimera dans sa langue natale). Une jauge « adrénaline » sera également présente pour vous permettre d'effectuer des figures spéciales ainsi que des items à récupérer tout au long des parcours, qui augmenteront les capacités du Boarder dans différents domaines (vitesse, grip, etc.). Puisqu'on en est à parler stats, sachez que plusieurs planches seront également proposées, chacune d'elles bénéficiant de caractéristiques de glisse et de maniabilités propres Toujours dans ce même esprit de top-délire et liberté-fun, il sera possible d'emprunter de nombreux raccourcis. En fait, l'idée qui prévaut est que vous pouvez aller, dans l'absolu, où bon vous chante : sur les toits,

dans les souterrains, sur les rambardes d'escaliers...
il n'y a presque pas de limites. « Si vous le voyez, c'est
que vous pouvez y aller », telle est la devise de SSX.
A ce propos, certains éléments du décor seront destructibles, et vous ne devrez pas hésiter à passer à
travers vitres et panneaux publicitaires pour vous
ouvrir de nouveaux horizons. Le gameplay reposera

donc sur deux points : la recherche du chemin le plus rapide pour terminer l'épreuve, ainsi que l'exécution des figures les plus audacieuses pour

engranger des points de skill. Ah si, désolé, il existe encore un autre point : si vous vous trouvez à côté d'un adversaire, vous pourrez le pousser pour l'envoyer surfer dans un monde meilleur. Pas super fairpley, on est d'accord, mais le fun ne justifie-t-il pas les moyens ? En outre, un « système de notoriété » a été implémenté! Pas de panique, je m'explique : en gagnant des courses, tu deviens hyper-célèbre, man! Et avec cette secrée notoriété, tu pourras aller







partout en VIP, boire des coups gratos et accessoirement, si tu es le superpremier, avoir accès à une super-course top free ride, genre super wild tu vois !

Beau comme un jeu PlayStation 2

Ce qui va frapper en premier lieu les esprits, c'est la richesse des couleurs et des détails de SSX. Les gadgets visuels s'annoncent magnifiques, comme les traînées des planches dans la poudreuse, les gerbes de neige soulevées à chaque prise d'angle, les conditions météo (chute de neige), la sensation de profondeur (lors des sauts héroiques), la sensation de vitesse (le plupart du temps irréprochable, mais il semblerait que quelques ralentissements ne soient pas totalement exclus), les replays...Que dire de plus ? Rien, sinon répéter que SSX s'annonce définitivement comme le premier jeu réellement digne de la PlayStation 2. En test le mois prochain.



Quelques photos de FIFA 2001 qui, bien que déjà sonti au Japon va benéficier de quelques « ajustements » pour la version européenne Intelligence Artificielle améliorée (les joueurs se placent mieux pour néceptionner les passes le gardien ne réagit plus forcément de la même façon face à une action précise...), un gameplay renforcé (meilleur contrôle des joueurs), des mouvements toujours plus nombreux et plus béaux, dixers aspects techniques améliorés, voici en gros la liste des réjouissances.





PAR FISHBONE





DES FORCES...

1. Une puissance brute phénoménale

Possibilité d'afficher près de 20 millions de polygones texturés, de gérer des modèles graphiques d'une complexité encore jamais atteinte, maniement des NURBS... c'est une certitude, la PlayStation 2 est actuellement la plus puissante des consoles existantes Et de très loin! Pulvérisées, les spécifications techniques de la Dreamcast. Ainsi, en attendant les ripostes de Nintendo et de Microsoft (prévues pour fin 2001), Sony proposera dès Noël le must incontesté en matière de puissance de calcul dédié au jeu vidéo ! Rien à dire Aucune polémique possible. Dans les faits, la PlayStation 2 dispose d'une puissance brute phénoménale due à la combinaison du Graphics Synthesizer et de l'Emotion Engine. Alors, même si l'important restera de maîtriser la bête, le potentiel fait déjà rêver joueurs et développeurs Metal Gear Solid 2, Munch's Oddysee, Shadow of Memories, hum, les joueurs patients sont déjà en train de saliver! Soyons francs, lorsque ces titres sortiront (faudra pas être trop pressés non plus les gars), le jeu vidéo marquera un véritable tournant. C'est aussi un peu ça, la PlayStation 2.

2. Le soutien des éditeurs tiers

Dès le 2 mars 1999, lors de la première présentation de la PlayStation 2 au Japon, le soutien des éditeurs tiers impressionnait déjà. Konami, Namco, Square, Capcom, Electronic Arts, Ubi Soft, Infogrames, Eidos... la Play 2 a le mérite de s'entourer de créateurs aussi expérimentés que talentueux. Ainsi, qu'ils viennent du Japon, d'Europe ou des Etats-Unis, la tendance semble générale pour exister, il faudra développer sur



On the Cape in several contents for the content of the content of

PlayStation 2 ! Pas étonnant alors qu'à l'heure actuelle, la liste des jeux en cours de développement atteigne plus de 300 titres plus ou moins avancés. Alors, bien évidemment, si la quantité n'assure pas toujours la qualité, il ne fait aucun doute que les futurs possesseurs de PlayStation 2 auront de quoi nourrir leur console pendant de longs, de très longs mois. Mais au-delà des chiffres, le soutien des éditeurs tiers reste crucial à plus d'un titre. En effet, leur engouement est particulièrement significatif des évolutions du marché. Par exemple, nombre d'éditeurs viennent d'annuler purement et simplement leurs travaux sur Dreamcast pour miser intégralement sur la dernière-née de Sony. Un signe qui ne trompe pas. Voici, en gros les futurs hits attendus pour 2001 : Gran Turismo 3, Metal Gear Solid 2, The Bouncer, Dark Cloud, Evo Rally, Tony Hawk 3.... Encore une fois, pour l'instant, la PlayStation 2 marque de précieux points.



3. Sony, la force marketing

Tout le monde connaît Sony. Son intelligence pour faire monter l'excitation des consommateurs, son savoir-faire dans l'art de promouvoir ses nouveaux produits et surtout ses moyens financiers colossaux employés pour arriver à ses fins. Il n'y a pas de doute, la sortie de la PlayStation 2 sera l'événement marquant de cette fin d'année 2000. Dans la presse, à la télévision, à la radio, en campagne d'affichage, apprêtez-vous à voir déferler un véritable raz de marée estampillé PS2 ! Et puis la PlayStation 2 représente désormais tellement pour Sony Corp., que l'échec est devenu impensable. Une sécurité donc, pour les futurs acheteurs car Sony va pousser fort pour faire de sa nouvelle console la machine la plus « hype » du moment Elle ne risque pas de souffrir du syndrome « étoile filante » comme cela fut malheureusement le cas pour la Saturn. Comme dirait Jean-Pierre Gaillard ; « Opter pour la PS2, c'est d'abord un investissement sur le long terme, l'assurance de jours heureux, mais plus tard, pas nécessairement tout de suite. C'était Jean-Pierre Gaillard, de la rédac' de Joaypaad I »

4. Une console tournée vers le futur

Ports USB afin de brancher clavier, souris, caméra numérique (et pas mal d'accessoires plutôt sympathiques), extension PCMCIA pour connecter n'importe quel modem et autre carte réseau, lecture des DVD de bonne qualité... Il va falloir vous y faire, la PlayStation 2 n'est pas qu'une simple console. Ainsi, même si son architecture globale s'articule autour du jeu, tout a été pensé pour la faire évoluer (le fameux disque dur, par exemple), pour permettre au joueur de se servir de sa console comme d'une boîte à tout faire. En tout cas dans le domaine numérique Des innovations et des choix audacieux qui ouvrent un nouveau champ d'activités au joueur, tout en laissant la porte ouverte aux rêves les plus fous ? Du montage audio-vidéo sur sa PlayStation 2, eh bien voilà par exemple une fonction « techniquement » réalisable, si des logiciels

étaient conçus dans ce but. Quant aux possibilités liées à Internet, elles semblent littéralement sans limites tant la vision de Sony impressionne. Achat, puis téléchargement de jeu, mais aussi de films grâce à des connexions ultra-rapides... Je sais, ça fait un peu science-fiction sur les bords, mais il va falloir vous y habituer. Dans quelques années, ce qui nous paraissait inconcevable sera probablement devenu naturel. Enfin, c'est en tout cas ce que promet Sony.

5. Une divine compatibilité ascendante

En marge de ses capacités de lecture DVD, de sa puissance 128 bits, n'oublions pas que la PlayStation 2 est aussi une PlayStation première du nom. A ce titre dès sa sortie, la console disposera d'une ludothèque impressionnante regroupant plus de 400 titres différents répartis dans les genres les plus divers. Si vous ajoutez à cela la baisse des prix sur les titres PS one (il faudra désormais l'appeler comme ça), mais aussi la qualité de nombreux jeux, vous comprendrez que l'argument est effectivement de taille. En outre, grâce à la puissance de calcul de la Play 2, il sera possible d'améliorer légèrement le rendu graphique de vos anciens jeux, Ainsi, Final Fantasy IX, déjà magnifique sur 32 bits, apparaît grandiose grâce au lissage de ses textures et il en va de même pour Gran Turismo 2 et tous ses petits camarades. Et puis, si vous aviez entendu parler de problèmes de compatibilité... hum, eh bien, oubliez-les car ils concernent des titres vraiment particuliers, la plupart sans intérêt (eh oui !) et réservés aux otakus ultimes. En clair, si vous ne trouvez pas votre bonheur parmi la ludothèque PS2 des premiers mois, vous pourrez tout à fait (re)découvrir les meilleurs titres PlayStation, à petit prix et en version « plus mieux bien » ! Plutôt sympa.

6. La confiance des joueurs nippons

Un lancement record. Des ruptures de stock à répétition. Oui, la PlayStation 2 a réussi son envol au pays du Soleil Levant. A ce jour, près de 3 millions de joueurs nippons se sont procurés LA console et la courbe des ventes, toujours au zénith. ne semble pas prête à s'infléchir Le phénomène pourra paraître étonnant surtout à la vue des titres actuellement disponibles, mais l'événement est néanmoins particulièrement important. En effet, plus que les spécifications techniques, plus que la qualité des jeux, l'élément primordial à terme reste le résultat de vente ! Eh oui, plus vite Sony aura réussi à installer une base de consommateurs la plus étendue possible, plus les développeurs seront attirés, plus la console aura de chance d'être doté de bons jeux, plus nous serons heureux, plus, plus... Vous aurez reconnu aisément la logique du cercle vertueux. Dans le fond, l'essentiel n'est donc pas ce que nous avons maintenant, mais peut-être ce que nous allons avoir lorsque les développeurs atteindront la maturité technique de la console. C'est un peu triste à dire, mais l'exemple de la Dreamcast est flagrant. Au Japon, la DC traîne vraiment la patte Résultat : même les bons jeux n'enregistrent que des résultats très moyens. Engrenage immédiat, les éditeurs commencent à perdre confiance (les investissements consentis n'étant pas rentabilisés) et préfèrent tout simplement aller tenter leur chance ailleurs. Un problème que ne devrait assurément pas rencontrer la PlayStation 2. On appelle ça un énorme gage de confiance.



DES FAIBLESSES...

1. Une machine difficilement domptable

Après plusieurs reportages, interviews, après avoir écouté de nombreux développeurs, une phrase ressort très souvent au sujet de la PlayStation 2, une sorte de leitmotiv : « Cette bécane est décidément vraiment dure à dompter ! » A ce stade les « codeurs » peuvent opter pour deux attitudes. 1/ S'acharner pour faire sortir les tripes de cette satanée Play 2 (ils sont là pour ça, les développeurs, non ?) et ainsi atteindre des sommets en matière de qualité graphique. 2/ Ne pas consentir de tels efforts et se contenter de n'utiliser qu'une infime partie de la machine. Dans un cas, les efforts nécessitent beaucoup de temps, et encore plus d'argent (Metal Gear 2 coûterait aussi cher qu'un film de Godzilla japonais !), mais les résultats parleront d'eux-mêmes. Dans l'autre, ne vous attendez pas à voir des jeux que nous pourrions qualifier de « nouvelle génération ». Toutefois, s'il existe une évidence, c'est que la PlayStation 2 va probablement instaurer une nouvelle forme de discrimination entre les génies de l'informatique et les autres. Le problème dans l'histoire reste que l'exigence des joueurs a été attisée par les spécifications ahurissantes de la console. En clair, un joueur qui achète sa Play 2 près de 3 000 francs s'attend à en prendre tout de suite plein les yeux! Attention, soyez conscient que cela ne sera absolument pas le cas. Du moins, pas dans l'immédiat. En effet, les jeux qui utiliseront vraiment la puissance de la console ne sortiront pas avant quelques mois. Le danger est qu'après avoir touché à Metal Gear Solid 2, par exemple, vous ne parveniez plus à succomber à des productions bien moins ambitieuses ? Surtout que la différence sera bien plus flagrante qu'avec la génération de jeux 32 bits.

2. Le Net pas encore accessible

Comme les représentants de Sony l'ont souvent répété, la PlayStation 2 pourra bientôt nous permettre de télécharger jeux et films via des réseaux Haut Débit. Pourtant, d'après une récente étude de l'institut de recherche et d'analyse anglais Forrester, si l'on compare les visions de Sony à la vitesse d'installation de ce type de réseaux en Europe, le constructeur nippon paraît s'emballer un peu. Car d'après cette étude, en 2005, seulement 18 % des Européens (27 millions de personnes) devraient être connectés à Internet via un Haut Débit. Pour le cas qui nous intéresse le plus, c'est-à-dire pour la France, d'ici 2005, seulement 11 % de notre population devrait être équipés de lignes Haut Débit. Il semble alors que ce que promet Sony ne doive être réservé qu'à une élite de privilégiés. Ne perdons donc pas de vue que la PlayStation 2 sort le 24 novembre et qu'elle ne contiendra



to I to a strict the state of t



on the contract of the second of the contract of the contract

aucune connexion vers Internet en standard Bien sûr, un disque dur et une carte ethernet ont déjà été annoncés et seront commercialisés ultérieurement, mais, pour l'instant, Sony vise exclusivement le Haut Débit. Un pari que beaucoup s'accordent à juger peut-être un peu trop ambitieux. Finalement, il faudra sûrement compter sur d'autres fabricants qui pourraient en profiter pour mettre sur le marché des modems traditionnels permettant de connecter la PlayStation 2 au réseau via la classique ligne téléphonique comme avec la Dreamcast. La navigation sur Internet serait alors possible, si Sony consent toutefois à sortir des logiciels adéquats pour surfer sur la toile. Si tel était le cas, le téléchargement de fichiers assez légers comme des sauvegardes deviendrait une réalité. En revanche, le téléchargement de jeux ou de films pesant plusieurs mégas ou gigaoctets resterait purement et simplement inconcevable avec ce taux de transfert. Sur ce point, Sony devra vite clarifler la situation

3. Le retard et le prix!

2001) ? Pour répondre, voyons

ce que Sony peut nous offrir dès

le 24 novembre prochain.

A l'image de la Dreamcast l'année dernière, la PlayStation 2 commence par un retard. Comme d'habitude, les Européens seront les derniers servis alors qu'ils sont les plus gros acheteurs de PlayStation (27,33 millions en Europe en janvier 2000, contre 16,77 millions au Japon et 25,94 millions aux Etats-Unis - Source Sony). Rageant. Pourtant, ce délai n'aurait pas été si difficile à supporter (qu'est-ce qu'un mois lorsqu'on patiente depuis plus d'un an ?), s'il n'avait pas été accompagné de l'annonce d'un prix presque prohibitif! 2 990 francs. Environ la moitié du SMIC, voilà ce qu'il vous faudra débourser pour avoir le droit de profiter des charmes de la PlayStation 2. Quant au tarif des jeux, il semble assez exorbitant lui aussi. Environ 400 francs, les jeux du lancement ont vraiment intérêt à être révolutionnaires. En clair, pour profiter pleinement de sa console, il vous faudra débourser un peu moins de 4 000 F. Une addition particulièrement salée surtout que, pour le même prix, vous pourriez avoir une Dreamcast (1 499 F, nouveau prix), plus 5 ou 6 jeux ! Sincèrement, à cet instant précis, une question primordiale se pose ; ne faut-il pas attendre une baisse des prix (mais F. c (1) 1 1 1 1 certainement pas avant septembre

Hum, eh bien, vous aurez une belle boîte design en fer noir, un lecteur de DVD vidéo et une console... sans jeux vraiment passionnants! Le voilà le gros hic. Le 24 novembre, Sony va plus vendre un lecteur DVD qu'une véritable console. En effet, à cette date, les applications Internet ne seront pas en place contrairement à la Dreamcast de Sega, tandis que les Ridge Racer et autre. Tekken ne révolutionneront quoi que ce soit. Surtout que, dans le même temps, sortent des titres comme Jet Set Radio ou Shenmue sur Dreamcast, et un certain Zelda Majora's Mask sur Nintendo 64. Et puis n'oublions pas que la PS one est, elle, à moins de 800 francs. A noter finalement que, dans un futur proche, la tendance devrait s'orienter vers des consoles à petit budget comme la GameCube de Nintendo annoncée vers les 1 500 francs La lutte s'effectuera donc aussi au niveau des prix. Et dans un an, bien des choses auront changé...

4. L'aliasing, le talon d'Achille de la PS2 ?

Bon, commençons par une petite explication pédagogique. Alors, l'aliasing, comment ça marche ou plutôt quel est le problème ? Il s'agit à la base d'un problème de résolution. A l'écran, on note un effet d'escalier qui vient parasiter le contour des images (les épaules d'un perso, la carrosserie d'une voiture, etc.). L'effet a d'ailleurs tendance à s'amplifier sur les lignes diagonales. Sur PlayStation 2, le problème d'aliasing est combiné à un effet de scintillement de l'image qui provoque un désagrément visuel notoire, que l'on ne constate pas sur Dreamcast par exemple Ainsi, sur des titres développés sur les deux machines, comme Dead or







Alive 2, (version japonaise) même si la version PS2 affiche plus de polygones, au final, elle paraît bien moins belle. Pour parer à ce désagrément, les développeurs ont habituellement recours à l'anti-aliasing (jusque-là cela paraît compréhensible) mais tous les jeux que nous avons vus jusqu'à présent ne l'utilisait pas Pourquoi ? Sincèrement, mystère, car de nombreux développeurs avouent que la PS2 est capable de gérer un tel effet (cf. Tekken Tag PAL). L'anti-aliasing devrait même être appliqué dans les prochains jeux afin d'atténuer cet effet, mais nous attendons toujours de pouvoir le vérifier. Wait and see.

5. La PS2, machine conviviale?

La Nintendo 64 en possède 4, la Dreamcast l'a imité et la future GameCube a aussi misé sur l'argument de la convivialité en proposant d'entrée de jeu 4 ports manettes (c'était donc ça !). De son côté, la PlayStation 2 reste fidèle à son aînée en ne disposant que de 2 ports. Vous l'aurez compris, pour les jeux de sports par

La PlayStation 2 face & ses concurrentes

Peut-être un peu indigeste, un tableau récapitulatif a au moins le mérite de donner une vision globale de la situation. Annoncée en mars 99 comme la plus puissanté des consoles de jeux, il est intéressant de savoir où la PlayStation 2 se situe réellement par rapport à ses principales concurrentes. Mais n'oubliez jamais que si les chiffres restent importants, ils ne font pas tout. Comme d'habitude, seuls les jeux pourront faire la différence.

	They block him I	Designation	المام والمام	1.1.	
Mémoire Vive	32 Me	16 Ma	40 Mo	64 Mo (en tout !)	
Bande Passante	Bus3,2 Ge/s	800 Mo/s	3.2 Go/s	6,4 Ga/s	
Fréquence du processeur	294,912 MHz	200 MHz	405 MHz	733 MHz	
Mémoire vidéo	4 Ma	в Мо	8 à 16 Me	64 Mo (en tout !)	
Polygones par seconde (texturés)	20 millions	3 millions	12 millions	300 millions	
Résolution maximum	1280 x 1024	640 x 480	1280 x 1024	1920 x 1980	
Support	DVD (4.7 Go)	GD-Rem (1,2 Go)	Mini DVD (7.5 Ge)	DVD (4,7 Go)	
Port manette	2	4	4	?	
Lecture DVD vídéo	Oui	Non	Non	Oui	
Connexion Internet	En option	Modem 33,6 Kbps	En option	Carte Ethernet 100 Mbps	

exemple, eh bien, les gars, il faudra repasser par la case « caisse enregistreuse » pour s'offrir un joli Multi Tap PS2. Bon, c'est pas le top de la convivialité, mais il faudra s'y faire car c'est comme ça

6. Console cherche bons jeux désespérément

Ok, je ne vous apprendrai rien en vous rappelant le fameux précepte du « ce sont les jeux qui font une console, et non l'inverse ». En somme, dans quelques mois, vous vous ficherez complètement des spécifications techniques de la PlayStation 2 (qui seront d'ailleurs complètement dépassées, mais cela est normal). Ce qui comptera alors est de savoir si vous vous amuserez avec les jeux proposés. Et si vous jetez un coup d'œil aux titres parus au Japon, après plus de six mois de commercialisation, eh bien je peux parier que vous allez flipper ! En effet, sincèrement, pour l'instant, à la rédaction, nous devons avouer qu'aucun jeu ne nous a vraiment emballés. Entre les licences aux recettes éculées comme Ridge Racer V ou Tekken Tag Tournament, les jeux insipides à la Surfroid ou Hresvelgr tout simplement honteux sur une pareille bécane, nous finirions presque par perdre la foi. Pas le moindre sursaut, le moindre « Ouuuuaaaah, ça tue grave », mais plutôt beaucoup de « Ppfuuui, ça donne ça l'Emotion Engine ? Au secours ! » Pour l'instant, c'est une certitude, nous nous éclatons 10 fois plus sur des titres comme F355 Challenge, Soul Calibur ou Virtua Tennis parus sur Dreamcast. Pire, ceux qui ont acheté une PlayStation 2 en import s'en servent comme repose-pied préférant bien plus une partie d'ISS Pro Evolution ou Tenchu 2 sur leur bonne vieille PlayStation numéro 1. Un comble. Bien évidemment, il s'agit toujours du même crédo : « Laissons le temps aux développeurs de maîtriser la machine », mais bon, pas le moindre jeu vraiment trippant après plus de 8 mois d'attente, ca la fout mal quand même pour une console soi-disant révolutionnaire...

ALORS, QUE FAIRE?

Il n'y a pas de doute à avoir, la PlayStation 2 est promise à un brillant avenir. Reste à savoir combien de temps il lui faudra avant de faire rêver les joueurs avec des jeux dignes de sa réputation qu'elle se doit de défendre. Sony n'est plus en position de challenger, mais bien de leader, la différence est énorme. Car la pression médiatique, encore plus forte qu'avant, pourrait jouer un rôle négatif en cas de sérieux problème. Notre conseil sera donc simple : mieux vaut attendre quelques mois avant d'acheter une PS2. Cela pourra paraître aberrant à certains, mais soyons clairs : pour l'instant, si vous voulez jouer, la PS one, la Dreamcast ou même la Nintendo 64 ont mieux à vous offrir. Nombreux seront donc ceux qui se précipiteront plus pour posséder ce bel objet et





Defect a no est jentsta e ya entre conterte de poer



De sur report type Zoula Land Con the 2, 9 sul int , we con single

profiter du lecteur DVD que pour vraiment s'éclater sur les premiers jeux PS2. En effet, les vrais bons titres ne verront pas le jour avant début 2001, une époque où la PS2 aura normalement vu son prix substantiellement baisser (du moins, on l'espère!) pour la rendre peut-être enfin abordable à toutes les bourses. Mais dans le fond, tout dépend bien évidemment de ce que représente 2 990 francs pour vous. La PlayStation 2 est une excellente machine, c'est un fait mais à l'heure actuelle, de par les difficultés de programmation que rencontrent certains développeurs et la pauvreté des produits proposés, elle ne représente pas la console de jeu ultime. A vous de voir...



Most Bot Colonder of solutions in apr struct 1812 and



Finissez vos jeux préférés. Tous les meilleurs titres sur consoles.



PARASITE EVE 2





KOUDELKA

PLUS DE 120 TITRES DISPONIBLES, TOUTES CONSOLES!

Codes et solutions des meilleurs jeux du monde sur consoles

AVEC LA PARTICIPATION DE Joypad Play

Tours its Sonties of Ges Programs

Noël approche à grands pas (eh oui, plus qu'un petit mois), du coup, les éditeurs européens sortent un peu de leur torpeur. De nombreuses previews donc mais peu de grands jeux en définitive ; surtout du côté de la PlayStation 2, qui, entre recyclage (Ridge Racer V, Tekken Tag, Track & Field) et petites productions de série B, a pour l'instant encore beaucoup de mal à nous convaincre (Dynasty Warriors 2, Orphen). Heureusement, GT3 et EA Sports sont là. La machine de Sega en revanche

témoigne d'un certain dynamisme : Quake 3, Silent Scope, Half-Life, Jet Set Radio sans oublier l'arrivée imminente du chef-d'œuvre de Yu Suzuki, le génialissime Shenmue (voir rubrique Evénement) et de Chicken Run un Metal Gear Solid-like avec des poulets! L'affrontement entre David et Goliath s'annonce en tout cas passionnant. Sinon, pour le futur de l'actualité nipponne, reportez-vous au booklet consacré au Tokyo Game Show. Il s'y est passé des choses intéressantes.

Aqua Aqua (PlayStation 2)	61
Chicken Run (Breamcast/PlayStation)	46
Grash Bash (PlayStation)	63
Dancing Euro Mix (PlayStation)	75
Dino Grisis 2 (PlayStation)	44
ESPN Track & Field 2 (PlayStation 2)	52
Winter X Games (PlayStation 2)	49
Half-Life (Oreamcast)	88
Jet Set Radio (Dreamcast)	72
Moto GP (PlayStation 2)	48
Quake 3 Arena (Oreamcast)	64
Ridge Racer V (PlayStation 2)	56
Silent Scope (Dreamcast)	54
Tekken Tag Tournament (PlayStation 2)	42









UPRAME 2

i l'on est fan de Sega et que l'on s'est rendu au dernier Tokyo Game Show, il y a de quoi se poser des questions ; pas de stand Sega, super pas de jeux Dreamcast (18 en tout et pour tout, et peu de merveilles, c'est le moins qu'on puisse dire), on est en droit de se poser quelques questions cruciales quant à la politique de l'éditeur... Mais bon, il ne faut pas non plus vendre la peau de Sega trop vite. Car même si les rumeurs les plus folles - non confirmées et non fondées - courent à l'encontre du géant nippon du jeu vidéo, comme par exemple, pur et simple, son arrêt dans le domaine du hard (les consoles, pas les films !) ou son rachat par Microsoft, on peut en tout cas vous annoncer que ses prochains gros jeux vont assurer grave, tranquilles. Le premier d'entre eux, qui promet le plus, tant au niveau de l'innovation que des possibilités offertes aux joueurs, est Phantasy Star Online. N'en finissant plus d'être retardé et repoussé, le jeu est en fait au stade de peaufinage avancé, afin de lui donner une teinte de jouabilité parfaite. C'est quasiment indispensable lorsque l'on commence à

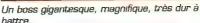
Non, Sega n'est pas mort. même si financièrement, il n'est pas à la fête, les jeux de l'éditeur au logo bleu. risquent de grave tuer lors de leur sortie prochaine. Petit tour d'horizon...

n'est pas morte

Une ambience reussie pour un jeu extrémement sombre.



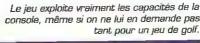














jouer sur le Net, il faut l'avouer. Et, comme c'est un peu sa vocation principale, il vaut mieux s'en donner les moyens. Prévu pour une sortie simultanée US-Japon fin décembre,

le jeu pointerait, pour l'Europe, vers le premier trimestre

Le docteur Robotnik prépare encore quelque





Robots géants à Paris

Depuis bientôt un an qu'il est dans les 5 jeux les plus attendus au Japon, Sakura Taisen 3, baptisé « jeu de la dernière chance » par la plupart des spécialistes au pays du soleil couchant (ben oui, ils dorment aussi là-bas « keske » vous croyez !), devra cartonner en termes de ventes ou sonner le glas de la Dreamcast. Avec bientôt 3 ans de développement pour cette superproduction, Sega n'a en effet pas le droit de se planter. Au programme, toujours un mélange d'aventure et de stratégie, mais avec un Paris (our, la capitale de la France, monsieur!) complètement refait en 3D, utilisant une nouvelle technique, qui mêle à la fois dessin animé et background en polygones. Le jeu est superbe, mais n'arrivera certainement jamais chez nous, genre obligé, malgré un environnement bien français, puisque l'action se déroule en plein Paris, le lieutenant Ôgam (ndlr : ça c'est pour les spécialistes, parce que moi à part le très ringard Colombo...) ayant été muté dans la capitale. On continue ensuite avec 18 Wheeler Truck, un jeu de conduite de camions, qui devrait être sorti en import au moment où vous lirez ces lignes. Blue 6, quant à lui, est tiré du



L'ambiance du superbe dessin animé est respectée à la lettre par les programmeurs de Sega, ce qui donne un résultat stupéfiant.

Action, aventure, online, il y en a pour tous les goûts





« Les classes et les armes »



andgun : l'artilleur peut utiliser les armes distance d'une manière efficace.



Sword : les hunters sont les seuls à pouvoir utiliser l'épés,



aver : une arme très répandue, que les inters et les artilleurs peuvent utiliser.



Rifle : une arme de tir lourde, réservée à l'artilleur.





Wand: un sceptre, uniquement pour les magiciens.

Made in Japan



Combats de robots au pied de l'Arc de Triomphe, ça en jette non ?



Un saut vertigineux dans une bourgade typiquement américaine.



La réalisation du jeu est bluffante pour un produit online.



De nouvelles héroïnes pour une aventure inédite hors du Japon.



SoluraTalsen

Une line-op qui confirme le savoir-faire de l'éditeur

célèbre dessin animé du même nom. Le jeu mêle shoot et aventure dans de superbes reproductions de fonds marins en 3D. Passons rapidement sur **Nettô Golf**, un superbe jeu de... golf, pour terminer en beauté avec à la fois **Illbleed**, le nouveau jeu d'horreur de Climax Graphics, les auteurs de Blue Stinger et pour aller à l'essentiel, avec **Sonic 2** Techniquement, on voit bien le chemin parcouru par les développeurs depuis la sortie du premier volet. Au menu, toujours autant d'action et de vitesse, mais surtout un nouveau personnage encore mystérieux, un Sonic noir à l'air extrêmement méchant Comme dans le « Schtroumpf Noir » !



Qui est ce mystérieux hérisson à la mine patibulaire ?

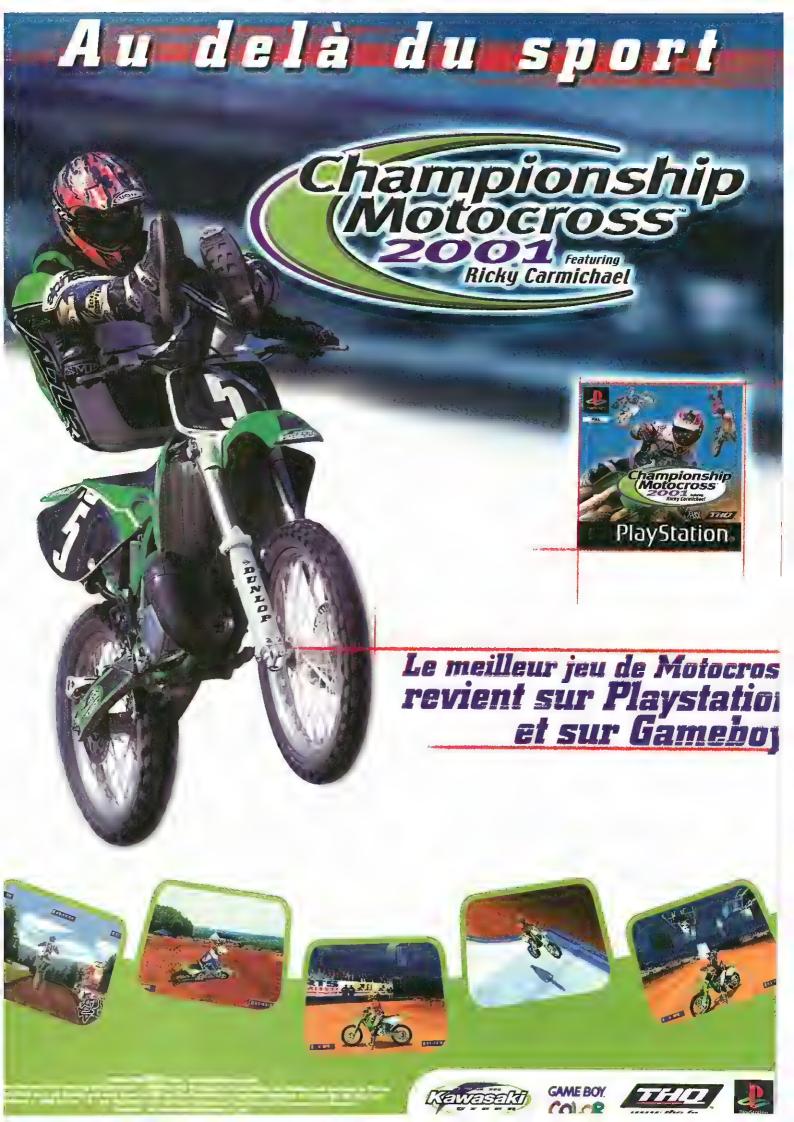


La clé de la victoire en combat reste

Californian Sonic

Pour ce nouveau volet du hérisson bicolore, du coup, c'est une équipe américaine qui s'est occupée du développement du jeu, et il faut bien avouer que, graphiquement, ça tue grave la chetron, man, tranquille Que l'on soit dans la peau de Sonic ou de Knuckles (les autres personnages n'ont pas encore été présentés malheureusement), les missions sont assez différentes mais se déroulent dans les mêmes environnements. Course à toute allure dans une ville très « Côte Ouest », recherche et déplacement d'objets dans un temple vaudou, combat contre des sbires de Robotnik dans un dédale futuriste qui n'en finit pas, saut d'un hélicoptère, plongée sous-marine, les activités auxquelles s'adonneront nos héros ne manquent pas Bien entendu, une musique plus que dynamique inspirée par les meilleurs morceaux d'Euro Beat accompagne l'action à chaque instant. Toujours aussi scénarisé entre chaque stage, Sonic Adventure 2 garde les meilleurs éléments du premier volet, tout en supprimant les bugs graphiques. Avec ça, Sega va au moins pouvoir continuer sa conquête des Etats-Unis. Finalement, c'est chouette aussi la Dreamcast, n'en déplaise à certains ..





The Bouncer



Un véritable carnage en perspective.





Des cinématiques somptueuses, simples intermèdes entre les phases d'action ?



epuis l'année dernière, où The Bouncer avait été présenté en version jouable comme l'un des premiers jeux de la PlayStation 2, on en a vu que des cinématiques, encore et toujours des cinématiques Heureusement, la sortie imminente (ou presque) du titre a forcé Square à sortir quelque peu de son mutisme comme le vinaigre avec les huîtres, et voici enfin des nouvelles photos du jeu, et non des cut-scenes dont nous commencions à nous lasser. Pour son principe, le jeu reste fidèle à un Final Fight normal, puisqu'à la base, on a beau nous parler de Fighting-RPG, on n'en est pas moins face à un simple beat'em all. Le but du jeu est ultra simple : il va falloir sauver Dominique, la mascotte du bar dans lequel Sion et ses amis sont videurs, « bouncers », quoi. A chaque début de stage, il faudra choisir entre trois personnages, Sion, Sho et Volt, chacun possédant ses techniques de combat bien particulières Une fois votre personnage choisi, la console contrôle les deux autres persos, et c'est parti pour

Ambianco yarantic

Selon le personnage sélectionné, les multiples rebondissements du jeu changeront afin de personnaliser le scénario, même si la fin restera, de toute évidence, la même. A la fin de chaque niveau, on gagne des « bouncer



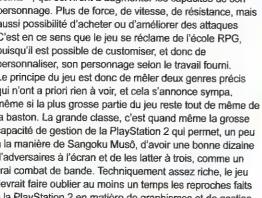
Ce n'est pas parce que Square nous prive de sa présence au Tokyo Game Show qu'il faut bouder l'éditeur de FF9, hein...







points », qui serviront à augmenter les capacités de son personnage. Plus de force, de vitesse, de résistance, mais aussi possibilité d'acheter ou d'améliorer des attaques C'est en ce sens que le jeu se réclame de l'école RPG, puisqu'il est possible de customiser, et donc de personnaliser, son personnage selon le travail foumi. Le principe du jeu est donc de mêler deux genres précis qui n'ont a priori rien à voir, et cela s'annonce sympa, même si la plus grosse partie du jeu reste tout de même de la baston. La grande classe, c'est quand même la grosse capacité de gestion de la PlayStation 2 qui permet, un peu à la manière de Sangoku Musô, d'avoir une bonne dizaine d'adversaires à l'écran et de les latter à trois, comme un vrai combat de bande. Techniquement assez riche, le jeu devrait faire oublier au moins un temps les reproches faits à la PlayStation 2 en matière de graphismes et de gestion de résolutions élevées.

















n ce moment, le marché du jeu vidéo est un peu triste chez nous. Selon nos chiffres internes (Famitsu du 17 septembre). Final Fantasy IX s'est vendu à 2, 62 millions d'exemplaires, et Dragon Quest VII à 3, 41 millions. Mais ce sont des jeux vraiment à part. Un jeu correct pouvait auparavant espérer atteindre les 100 000 exemplaires vendus, mais à présent, le chiffre est divisé par deux. La plupart des titres, qui pouvaient atteindre les 20 000 exemplaires vendus, ne dépassent plus désormais les quelques milliers. Beaucoup de développeurs japonais ont d'ailleurs suspendu des projets. Soyons francs : la Dreamcast aussi va mal. En un an, énormément d'excellents jeux sont sortis, mais très curieusement, ils ne se vendent pas. Celui qui, heureusement, s'en sort le mieux actuellement, c'est l'excellent Capcom Vs SNK qui a déjà atteint 160 000 ventes, et qui devrait terminer sa carrière bien au-dessus des 200 000. Enfin, il π'y a pas que la Dreamcast qui va mai. Le base-ball de Squaresoft pour PlayStation 2, Gekikukan Pro Baseball (cf. Zoom), sorti le 7 septembre dernier, s'est vendu à 350 000 exemplaires. C'est pas mal, mais Square avait prévu d'en écouler 2 millions ! Illustrant le sport numéro un au Japon (même si le foot gagne du terrain), le titre propose des graphismes magnifiques, même si la jouabilité est vraiment mauvaise. Pourtant, cela faisait longtemps qu'un jeu PS2 ne s'était pas vendu à plus de 100 000 exemplaires, mais vu qu'il n'est vraiment pas agréable à jouer, on se doute qu'il ne continuera pas longtemps sur sa lancée. Les joueurs japonais prennent-ils enfin conscience que les graphismes ne rendent pas touiours les coups ?

Une question que l'on se pose, chez nous : qu'en sera-t-il de la X-Box ? En occident, elle semble bien partie pour raffer la moitié du marché, mais au Japon ? Les premières impressions laissent à penser qu'elle ne se vendra pas. Je veux bien que Konami ait annoncé Metal Gear Solid sur X-Box, mais pour les Japonais, cela ne veut rien dire puisque le jeu sortira sur PS2 bien avant la console de Microsoft. En fait, à part pour les jeux érotiques, les Japonais ne jouent pas beaucoup sur PC.



Par Koji Aizawa

L'année prochaine annoncera aussi la sortie de la GameCube et de la Game Boy Advance. Bien entendu, Pokémon Crystal va devenir un très gros hit, à n'en pas douter. Mais outre Pokémon, cette fin d'année promet beaucoup. L'excellent Tales of Eternia de Namco sera en rayon à la fin du mois de novembre, et peut espérer atteindre les 300 000 exemplaires vendus. N'oublions pas aussi les 300 000 coffrets Wonderswan Color + Final Fantasy, qui vont à mon avis s'écouler bien vite. Mais pour nous, les fans de jeux japonais qui avons acheté une PlayStation 2, le problème vient du fait qu'il n'y a aucun jeu qui nous tente réellement sur cette console. Et même si Onimusha ou Gran Turismo 2000, qui s'annoncent superbes, se vendent bien, il ne s'agira que de genres de jeux que nous avons déjà vu toumer. Enfin, même s'ils ne seront pas des best-sellers, il faut bien avouer que Moerô !! Justice Gakuen (Rival Schools 2), ainsi que Phantasy Star Online, sont de superbes jeux pour Dreamcast. Quant à la photo d'aujourd'hui, elle a été prise lors du dernier Jamma. Show, où une partie « Musée du jeu vidéo » proposait d'anciennes machines comme cette borne d'Hang-On.

Tekken Tag Tournament

Tekken Tag sera disponible le jour même du lancement de la PS2 dans nos belles contrées. Il profitera pour l'occasion d'une petite remise à jour, histoire d'assurer l'événement avec beaucoup plus de brio









Les replis des habits sont désormais plus nets.



Fini les effets d'escalier sur le grillage du sol !



k, j'avoue que je commençais à sérieusement flipper sur l'avenir de la PS2, tant les jeux du moment arboraient des graphismes d'une laideur sans nom. Vous voyez sûrement de quoi je veux parler. Ces fâcheux effets d'escaliers (ou aliasing) sur les arêtes des polygones, qui ternissent la définition de l'image et la qualité des textures. Au départ, on prétextait que la console n'en était qu'à ses balbutiements et qu'elle était vachement difficile à programmer. Je me suis dit que les techniciens devaient sûrement avoir raison. Mais jusqu'à maintenant, il faut avouer que les titres à la réalisation médiocre ne manquaient pas (Gun Griffon Blaze, Hrësvelgr...), poussant telles de mauvaises herbes. Ce matin encore, mes espérances s'étaient de nouveau envolées. Jusqu'à cette preview de Tekken Tag Tournament qui, à sa sortie, verra ce problème épineux résolu. En effet, la routine d'anti-aliasing vient enfin d'éclater au grand jour, pour



Les catcheurs s'éclatent entre eux.



le soulagement des consciences des possesseurs de PS2 d'import. Du coup, comme vous pouvez le deviner, on nous proposera un Tekken Tag tout beau, pour nous les Européens. Super !

Tekken Tag : la énléme présentation

Bon, entre toutes les versions sorties sur PlayStation et la mouture PS2 japonaise, vous avez dû en manger du briefing sur le jeu. Eh bien je vais en remettre une couche, histoire que les néophytes ne se retrouvent pas dans le vent. Tekken Tag, c'est quoi ? C'est avant tout une compilation des meilleurs personnages de la série : 35 pour être plus précis, avec 21 combattants de base et 14 cachés. Les protagonistes sont déjà tous connus du grand public, à l'exception d'Unknown, qui est le nouveau boss de fin à battre. L'interface de combat n'a toujours pas évolué et utilise toujours quatre touches affectées sur les bras et les jambes de votre perso (pied droit, pied gauche,

poing droit, poing gauche). La nouveauté, en fait, provient du mode Tag, qui vous offre la possibilité de jouer avec des équipes de deux protagonistes interchangeables à volonté. Le concept réside dans la gestion de vos combattants, élément crucial qui apporte une dimension stratégique aux parties. Autrement, des manipulations secrètes vous permettent de commencer une combo (enchaînement de coups) avec votre premier gars, et de la terminer avec votre second keum via un repêchage dans l'air. Mais bon, dans ce cas de figure, il faut avouer que la liberté de création des attaques s'avère moins ouverte que dans un Dead or Alive 2, par exemple. Mais c'est ça ou rien.

Anti-aliasing, oui... mais on 50 Hz I

Bénéficiant de l'anti-aliasing (ou lissage des arêtes des polygones), Tekken Tag Tournament prendra une tout autre dimension en version française. Les graphismes n'ont plus rien à envier aux capacités de la Dreamcast. Les combattants jouissent d'une finesse ahurissante au niveau de la réalisation. Les textures dévoilent enfin tous leurs dégradés et ce, sans les lignes horizontales qui passent à l'écran (à cause du balayage de la sortie vidéo). Comparé à la mouture japonaise, c'est le jour et la nuit!



e stage du Brésil est de loin le plus béau du jeu.

Le combat des titans

Sur ces deux clichés, on observe aisément des différences notoires entre la mouture japonaise et celle européenne. Première constatation : la résolution de l'image semble inférieure sur la jap', et les arêtes des polygones qui constituent les décors et le personnage sont en dents d'escalier. De même que pour les textures du sol en pierre qui ressemblent, toujours dans ce dernier cas de figure, à un pâté de pixels. En fait, graphiquement, le jeu européen balaye littéralement sa consœur du Soleil Levant sur tous les plans techniques : les textures, le lissage de la modélisation, la finition... La sculpture à l'arrière-plan se présente d'ailleurs comme un témoin fort probant pour départager la qualité esthétique des deux softs.



L'anti-aliasing met en avant des détails discrets comme le contour des muscles.

Malheureusement, la version que nous avons eue entre les mains tournait en 50 Hz et disposait d'une vitesse d'animation trop lente. C'est la raison pour laquelle nous espérons que les programmeurs accéléreront le jeu final pour palier ce souci. D'autant plus que ce défaut influe grandement sur la prise en main, qui devient désormais moins tolérante en ce qui concerne les manipulations des attaques au paddle. Alors messieurs de Namco, pensez à nous, pauvres Européens que nous sommes, et par pitié, augmentez la vitesse du soft! Car sur Dreamcast, la dernière génération de jeux nous offre désormais la possibilité de sélectionner l'affichage entre 50 et 60 Hz! Cela dit, gageons que TTT restera dans l'avenir une valeur sûre de la baston sur PS2! Et de jeux PS2 tout court lors de sa sortie (imminente)!









Chicken Ru

Dans certaines phases de jeu, on peut alterner entre plusieurs personnages





Vous pouvez le constater sur cette photo, les poules ne savent pas voler l









PlayStation et Dreamcas

décembre 2000

Machines

Sortie en Europe :

Des personnages bien débiles comme on les aime !

ont la cote! Après l'insipide Mort the Chicken épinglé dans la rubrique Zapping, voici un deuxième titre mettant en scène de la volaille. Ce coup-ci en revanche, ca s'annonce plutôt réussi!

Ces derniers lemps, les poules

ous connaissez tous Wallace et Gromit, la série d'animation entièrement réalisée en pâte à modeler de Peter Lord et Nick Park, Chicken Run est leur deuxième long métrage. Si à l'heure actuelle, la date de sortie du film n'a pas encore été définie, on sait d'ores et déjà que son adaptation vidéoludique sera disponible pour le début du mois de décembre. Tenez, comme j'suis un mec super cool, je vous file l'URL du site officiel : www.chickenrun.co.uk. Vous y apprendrez plein de trucs intéressants sur un tournage qui a demandé près de deux ans de pré-production (pas facile la pâte à modeler image par image!) et duré plus de deux ans et demi ! Mais revenons à nos poulets.

La grande évasion...

Ce jeu d'aventure développé par Blitz Game reprend à la lettre la trame scénaristique du long métrage La grande évasion donc. L'histoire se situe en 1950, dans un poulailler du Yorkshire appartenant à la famille Tweedy. Tout semble aller pour le mieux dans le meilleur des mondes, toutes les poules vivent sans se soucier de l'avenir (le poulailler c'est un peu la matrice des volailles), sauf une, Ginger, qui n'a qu'une idée en tête , se faire la malle avant d'être égorgée, déplumée, vidée de ses viscères et suspendue à un crochet sur les étalages du marché! Incapable de voler, elle va devoir mettre au point, avec l'aide de quelques compagnons (Rocky un coq, Fletcher un rat et Nick une sorte de castor), une machine volante à la Léonard de Vinci. Voilà pour le scénar'. Vous allez vous marrer, mais Chicken Run est un Metal Gear Solid-like! Le gameplay est basé sur la furtivité ! Vous remplacez Snake par une poule, les soldats par des chiens patibulaires qui reniflent bruyamment (de bons ch'tits bâtards, quoi) et paf! le tour est joué! Les commandes sont effectivement très proches du chef-d'œuvre de Kojima : Ginger peut se coller contre les parois ou les longer pour éviter le danger. On retrouve le même type de radar avec le balayage des cônes de

visions des ennemis, il faudra également éviter les zones éclairées, enfin, votre poule a la possibilité de se planquer dans des caisses et de marcher sur la pointe des pattes. Arf ! Arf ! C'est super-débile ! Visuellement, les versions PlayStation et Dreamcast sont très réussies, les animations des protagonistes sont à mourir de rire, le seul petit reproche que l'on puisse formuler concerne les angles de vue. A certains endroits du décor notamment lorsqu'il n'y a pas de bâtisses, la focale se place un peu trop au-dessus du héros, du coup on ne voit pas toujours ce qui se passe devant soi et le personnage se déplace un peu à l'aveuglette Un défaut à corriger. Néanmoins, si tout se passe bien. Chicken Run pourrait être le titre surprise de cette fin d'année bien morne. Les productions banales et les suites de suites ont tendances à se bousculer depuis quelque temps, et personnellement, ça me gonfle! Vive Chicken Run et les poulets rôtis... oups !



Un radar identique à celui de Metal Gear Solid!

TON THE STATE OF T



42 KO, VOUS ETES LE PROCHAIN



z Mike ou affrontez-le !

z-vous contre le champion et une tonne d'adversaires pyables pour votre accession au titre suprême. Ou, nez Tyson, et ressentez ce que c'est que d'assommer la entière.

t reel ! C'est féroce !

alisme incroyable inclut des effets sonores, du sang, des s faciaux et de la sueur. Des niveaux de récupération duels peuyent provoquer la chute d'un champion blesse

Défiez le monde !

106 boxeurs, 16 rings, jusqu'à 8 joueurs et trois modes de jeu incluant les modes Compétition, Tournoi (combats éliminatoires) et Mondial : management stratégique d'un boxeur avec entraînement, diététique et calendrier des combats

Envoyez-les au tapis !

Possibilité de booster vos coups pour augmenter les dégâts ébranlez ainsi vos adversaires puis regardez-les vaciller et tomber sous les feux de la rampe.





GENIUS AT PLAY

PlayStation



Made in Europe



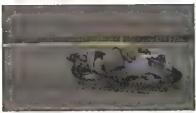


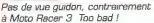
On peut vraiment pencher sa bécane comme un porc. Moto GP reste avent tout un jeu d'arcade













Le premier jeu de moto de la Play 2, on le doit à Namco. En toute franchise, on aurait préféré une adaptation de la version PC de Superbike 2000. Comme dirait Chris, c'est comme ca, c'est la vie, on n'y peut rien...



our le lancement européen de la PlayStation 2, on ne peut pas vraiment dire que Namco prenne des risques monstrueux. Avec Tekken Tag Tournament et Ridge Racer 5, le géant nippon met plutôt un orteil dans l'eau froide! C'est d'ailleurs assez triste de voir qu'un éditeur aussi réputé mise avant tout sur une certaine sécurité commerciale et financière. J'exagère ? Le troisième titre qui accompagnera l'arrivée de la 128 bits de Sony sur notre territoire n'est autre qu'une adaptation de borne d'arcade : celle de 500 GP Dx, rebaptisée pour l'occasion Moto GP. Pour la petite histoire sachez que ce jeu de moto avait connu un succès des plus relatifs lors de son apparition dans les salles d'arcade jap' il y a plus d'un an et demi! Ce qui renvoie à une autre problématique, si la quantité est au rendez-vous (on compte une quarantaine de jeux en préparation), parmi tous les titres PS2 annoncés, combien font preuve d'originalité et donnent envie de claquer ses brouzoufs ? No comment

De ne se male desc

Inutile de tergiverser, ce n'est pas Moto GP qui vous fera fantasmer au point de chercher chaque jour des infos sur le Net. On vient d'essayer la version bêta, et ce jeu de moto dédié aux motos de Grand Prix catégorie 500 cm³ n'offre rien de bien exceptionnel. Ne vous attendez pas à un titre de la trempe de Superbike 2000 (sur PC !), mais plutôt à un jeu mi-arcade, mi-simulation au contenu archi-classique (Arcade, Saison, Time-trial, Vs, Challenge) bénéficiant d'une réalisation proprette. Ça speede, c'est vrai, le moteur gère sans difficulté 21 motos relativement bien modélisées, on ne dénote aucun ralentissement parasite, mais les décors manquent cruellement de relief et de vie, tout comme



Douze motos officielles avec les vrais pilotes. On peut effectuer des réglages mais les dégâts ne sont pas pris en compte



la gestion des ombres et des lumières. Comme vous pouvez le constater sur les toph', les ralentis sont très flatteurs, mais n'oubliez pas : les replays ne rendent pas les coups! Pendant le jeu, le rendu est nettement moins photoréaliste. On est loin de l'aspect graphique de Test Drive Le Mans sur Dreamcast, par exemple (cf. test dans ce numéro). D'autre part, les graphismes souffrent d'aliasing aigu, ça scintille dans tous les sens. Gageons que ce défaut sera absent de la version définitive maintenant que tous les développeurs ont accès à la routine d'anti-aliasing (cf. Tekken Tag). En ce qui concerne la jouabilité, l'inertie des bécanes n'est pas désagréable, mais les pertes d'adhérence sont un peu trop sauvages à la ré-accélération (la roue arrière chasse, et c'est la seule pointe de réalisme). Les développeurs devraient revoir la sensibilité du stick analogique droit, le dosage demandant un peu trop de doigté sur ce coup-là. Voilà pour nos premières impressions sur ce titre peu attendu. Maintenant, Namco prendra-t-il le temps de corriger son produit ? Rien n'est moins sûr...





Winter X-Games Snowboarding

Le Boarder Cross manque un peu de pêche.

In nouveau choc Konami-EA est à prévoir.
ès la sortie de la PlayStation 2. Loin des
ertes pelouses footeuses, on ira cette fois
la montagne, en hiver, sur des pentes
ertigineuses, histoire d'envoyer des gerbes
e poudreuse de droite à gauche en se disant
ue c'est encore mieux que... enfin, vous
ne suivez... Hum! Un trip bien plus
nétaphysique, quoi.



Seulement 8 grabs dispo dans cette version preview... Espérons qu'ils en aient prévu plus !

En free ride sur une énorme montagne... Dommage que la réalisation et les sensations ne soient pas géniales pour le moment.





omme d'habitude avec les jeux qu'on attend impatiemment, le premier contact visuel a lieu sur le Net, avec des vidéos... Le week-end où celles de Winter X-Games Snowboarding étaient enfin disponibles, je me trouvais à la cambrousse. loin de toute civilisation, sans connexion au Web, bref, je n'étais pas au courant... J'aurais pu les découvrir le lundi suivant, mais cet enf... de Willow a décidé de me passer un coup de fil (ouais, il y avait le téléphone là-bas, quand même). Devant son PC, pendant la discussion, il a lancé les vidéos et s'est enflammé en direct : « Ouah, ça tue grave, les animations sont trop réalistes, c'est magnifique! » Une heure plus tard, je connaissais par cœur le contenu de chaque vidéo, dans les moindres détails. Cool, le surlendemain, je les découvre et elles finissent par me rendre super-impatient... Aujourd'hui, la version preview me tombe entre les mains, autant dire que je suis tout fou...

Fouthe version bêta!

Déception... Non pas que le potentiel du jeu s'annonce moins grand que prévu, mais la galette envoyée par Konami semble être tirée d'une version finalisée à 10 % ! Tant pis, j'essaye de passer outre les bugs qui sévissent dès les pages de menu pour découvrir les modes de jeu. Il y a d'abord le X-Games mode, qui vous propose de participer à des compétitions réparties en 4 catégories : le Boarder-X (sorte de slalom à plusieurs), le Half Pipe (tout le monde connaît), le Big Air (un seul saut, pour une figure de tueur) et le Slope Style (free style sur une piste avec des bosses et modules). Vous pourrez également profiter de ces contests à plusieurs (jusqu'à cinq) en jouant à tour de rôle dans le mode Session. Troisième mode dispo, le Snowboarder permet de créer son propre rideur, avec un éditeur simpliste qui permet de choisir style, chevelure, taille, nom, etc. Pour les fringues et le matos, Konami s'est payé différents sponsors bien connus (Burton, Forum, Billabong, etc.). Et ce n'est pas fini pour les paramètres, puisque vous pourrez aussi choisir votre sens (Regular, Goofy), l'angle d'inclinaison de vos fixs et l'espacement entre les pieds. Bref, c'est complet de ce point de vue Ensuite, ce mode représente une sorte de carrière,



puisque vous pourrez passer des licences à la GT (désolé pour la comparaison!), sous forme d'épreuves, pour passer ensuite en Championnat. Demier bonus, et pas des moindres, le Ski Area... Une montagne entièrement modélisée (c'est énorme, vraiment) et surtout entièrement à votre disposition! Pas de limite de temps, pas d'objectifs, juste des kilomètres de piste et des télésièges pour remonter autant de fois qu'on le souhaite!!!

Et côté gameplay A

On ne s'attardera pas des heures sur la jouabilité, le challenge ou les sensations, tant les bugs et approximations nous ont laissés sur notre faim... Tout ce qu'on peut dire de sûr pour le moment, c'est que le système de tricks change nos habitudes... Un grab sur chaque bouton de façade, plus une combinaison avec R1 pour doubler la mise (ça ne fait toujours que 8 grabs, mais bon, rien n'est encore achevé apparemment). Autrement, sachez que la réalisation, sans être vraiment catastrophique, est loin d'être impressionnante. Pas très détaillé, pas très beau, seules les animations du personnage, lors des rotations, nous ont vraiment convaincues pour le moment. Bref, vous l'aurez compris, on attend une version plus avancée pour nous prononcer... En attendant, le Test est toujours prévu pour le mois prochain, ce qui est plutôt inquiétant.



Chaque perso possède une barre de vie « numérotée » qui diminue à chaque coup reçu. Vous l'auriez deviné ?



On ne peut
voir pour
l'instant les
dinosaures
en gros plan
que lors
du briefing
du debut de



Sartie en Europe

PiayStation 2, PlayStatio Dreamcast et Game Boy Co**l**o

décembre 2000

Dinosaure » est l'une des réalisations de Disney les plus attendues. Il y a déjà presque un an, on pouvait découvrir le teaser du film dans les salles de cinéma, pendant les bandes-annonces avant la pause pop-corn. Le résultat était spectaculaire, avec des images d'une beauté et d'une finesse rares! Avec une licence si juteuse, Ubi Soft a décidé de se lancer dans un projet ambitieux pour la période de Noël : adapter le film « Dinosaure » sur consoles (toutes les consoles), la sortie devenant alors simultanée sur nos chères bécanes et sur grand écran. Bien sûr, on ne parle pas d'une transposition intégrale du film en jeu vidéo (quoiqu'on aurait bien aimé...). Dinosaure est développé en même temps sur PS, PS2, DC, GBC et GameCube, rien que ça ! On donnerait facilement l'avantage aux versions 128 bits. Mais patience, nous n'avons obtenu que les versions preview pour la PS2 et la DC, et on peut déjà noter quelques ressemblances. Le titre essaie de mixer le genre action/aventure avec des combats à la mode RPG. On peut dès lors incarner les 3 personnages principaux à tour de rôle : Aladar le dinosaure Iguanodon, Zini le petit singe, et Flia l'oiseau préhistorique. Il faudra utiliser tour à tour les 3 compères pour combattre les différents types

Ubi Soft a décidé de se lancer dans une aventure qui mête RPG et action chez les dinosaures de Disney. Vu la qualité incroyable du film qui métange images réelles et 3D, on se demande quel va être le résultat sur console, pour un titre

apparemment destiné aux plus jeunes.

Les protegonistes sont légèrement minuscules, Pas évident de distinguer Zini le singe, perdu dans les montagnes rocheuses!





Aladar est attaqué par de vilaines bestioles. Une certaine dose de stratégie est nécessaire pour utiliser vos persos à bon escient.

d'adversaires volants ou rampants et collecter des bonus. Certains de leurs pouvoirs pourront également être développés, dans le plus pur style RPG. Différentes missions devront être accomplies, comme nourrir vos potes dinosaures, leur trouver de l'eau et les guider vers la terre promise. Autant l'avouer tout de suite, il ne faut pas s'attendre à d'excellentes choses sur le plan des graphismes. Les décors sont souvent vides et les personnages trop petits, surtout le singe, qui ressemble à une puce. Il n'est pas toujours évident de le distinguer, la maniabilité n'est pas encore top mais bon, soyons indulgents avec les développeurs qui ont encore du pain sur la planche, bien qu'il ne leur reste qu'un mois ou deux. Peut-être aurait-il mieux valu se consacrer plein pot sur une unique version pour un résultat optimal. Mais bon, comme dirait Willow, les lois du marketing, tout ça. . Etonnamment, les textures du jeu sont légèrement plus fines sur la version DC, mais à part ça, on ne remarque pas trop de différences. Il est quand même prévu que chaque console bénéficie d'un titre différent, avec, par exemple, des missions distinctes. Bon, on souhaite vivement que tous ces produits destinés aux plus jeunes soient travaillés davantage d'ici leur version test. A suivre le mois prochain!



L'haltérophilie demande une précision et une rapidité hallucinente.



Le lancer du javelot est beaucoup plus dur que dans les autres versions.

La représentation du public est phénoménale... enfin pas toujours !

24 novembre 200





ESPIINTERNATIONAL 9.99 points en gymnastique rythmique : Greg vient d'exploser la reaccural du monda

rythmique : Greg vient d'exploser le record du monde Des vidéos bonus montrent

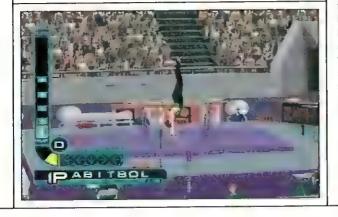
comment les potes Boldon

et Greene ont effectué

En ces temps de Jeux Olympiques, je ne peux pas m'empêcher de penser que le matraquage de joypad devrait constituer une discipline à part entière. Vu le nombre de personnes qui pratiquent en amateur, il y a largement de quoi faire une compét.

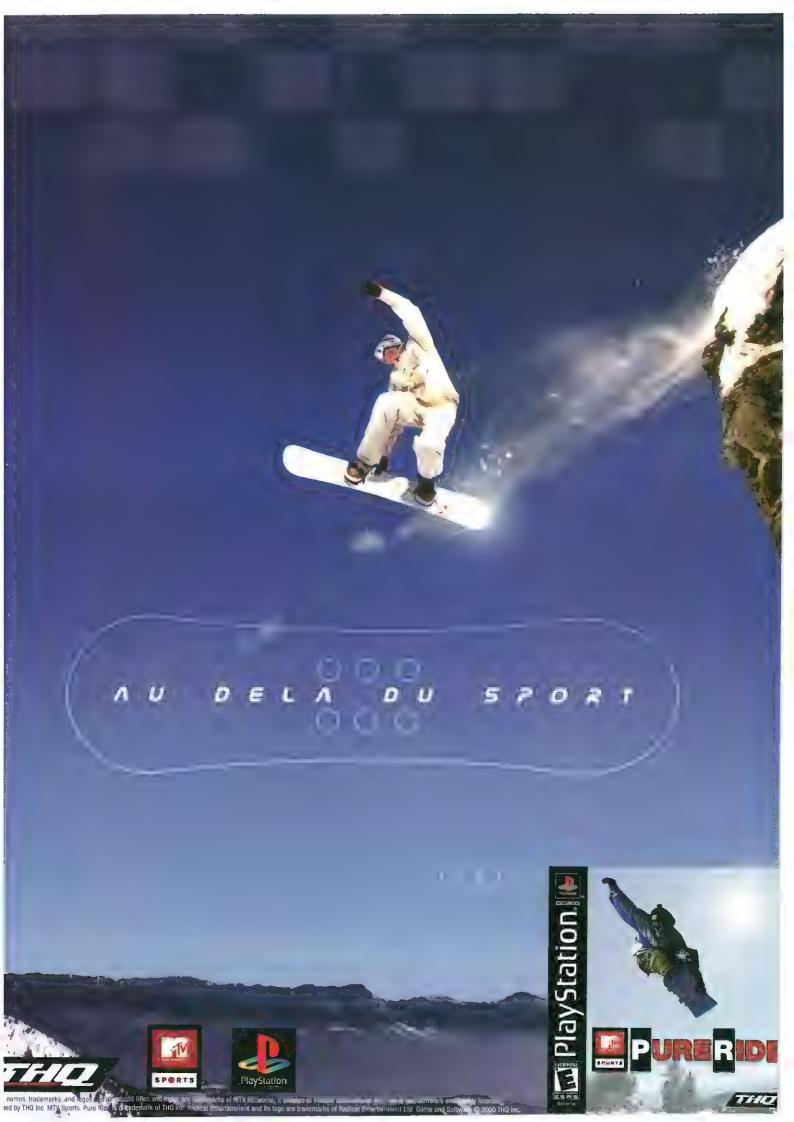


epuis plusieurs années, Konami alimente le marché de la vente de pad en mettant nos manettes à épreuve avec des jeux de sports spécialement optimisés pour les parkinsoniens. Visiblement, ce n'est pas prêt de s'arrêter. La PlayStation 2 sort bientôt en Europe, il lui faut absolument son Track'n'Field pour bien débuter sa carrière. Eh bien, c'est chose faite puisqu'il sera disponible dès la sortie de la console. Je vous rappelle l'intérêt du jeu : comme d'hab', il faudra appuyer à toute berzingue sur les boutons tout en gardant le bon rythme et une précision sans faille. Même si sa sortie coïncide avec celle de la Dreamcast, les deux jeux sont pourtant totalement différents. Techniquement, cette version est dix fois plus réussie. La modélisation des sportifs est particulièrement soignée (Ato Boldon et Maurice Greene se sont impliqués personnellement et ont servi de modèles pour la motion capture) et les mouvements sont d'un réalisme saisissant quelle que soit la discipline. Pour ce qui est des épreuves sportives, on en compte dix, dont les grands classiques





comme le 100 mètres ou le saut en longueur mais aussi des nouveautés comme la barre fixe où il faudra, comme sur Dreamcast, enchaîner les figures au pad tout en gardant un bon timing. La gymnastique rythmique fait aussi son apparition. Pour cette dernière, il faut, comme dans Dance Revolution, appuyer sur les touches de direction au bon moment. Le concept est d'ailleurs tellement semblable que l'on pourra utiliser le tapis de dance. Bon, ok, finalement, on peut se dire que le concept n'a pas beaucoup évolué et qu'il suffit d'appuyer très vite sur des boutons. C'est vrai, je vous l'accorde, mais ce Track'n'Field est de loin le plus réaliste de tous et le plus évolué techniquement. Les manipulations pour réussir l'épreuve sont encore plus complexes à gérer ; le bouton L1 fait souvent son apparition, cela semble être un détail au premier abord, mais le placement sur la tranche évite toutes les triches permettant d'exploser les records. Du coup, les parties à plusieurs sont plus « propres » et non plus dopées à l'EPO. A la vue de la preview, et s'il règle quelques défauts, Track'n'Field sera une fois de plus un incontournable du jeu à plusieurs. Apprêtez-vous à passer de bonnes soirées sportives qui prolongeront cet esprit olympique qui a soi-disant régné pendant deux semaines.







Creamast et PlayStation Sortile en Europe : décembre 200



Tirer sur une cible en mouvement est un vrai challenge.

Silent Scope

a folie Swat continue Après les simulations de commando créées par Red Storm comme Rainbow Six, Rogue Spear et compagnie, Konami s'attaque directement au snipe avec Silent Scope. Après avoir vu la version japonalse dans la news du mois dernier, cette fois, c'est une bêta française qui est passée entre nos mains. En fait, il s'agit de la conversion du jeu d'arcade du même nom, qui avait une particularité, celle d'utiliser un fusil équipé d'un mini-écran à la place du viseur, afin de zoomer sur les adversaires une fois repérés sur l'écran principal. Sur Dreamcast, le principe est le même : il faut abattre du terroriste La famille du président a été enlevée : à vous de la libérer en snipant à tout bout de champ. Evidemment, le fusil de la borne d'arcade ne sera pas disponible. On ne pourra même pas utiliser le pistolet de House of the Dead. Il faudra tout faire avec le pad. Forcement, le gameplay en prend un coup, car il perd un de ses principaux atouts. Mais après quelques minutes de jeu, on s'habitue très bien à la jouabilité au joypad.

Spiner-ciest-ma vie !

Finalement, c'est assez simple : on repère l'ennemi en vue normale, puis on passe en vue zoom pour le sniper. Plusieurs modes de jeu sont disponibles. Le Training, le Time attack et enfin le mode Story. Dans ce dernier, l'aventure se déroule avec la possibilité de choisir sa route. Par exemple, lorsqu'il faudra prendre d'assaut la base terroriste, on aura le choix entre se faire larguer en parachute et sniper pendant la chute, ou bien passer par un chemin conventionnel. Selon les choix, l'optique des stages change radicalement, ce qui permet de

Depuis plus d'un an, il règne une ambiance bizarre à la rédaction. On entend des cris comme « Target acquired » ou « Men down », sans aucune raison. Kendy ne marche plus qu'en canard, et le treillis noir est devenu l'uniforme officiel de certains rédacteurs. A force de se prendre pour des Swats, un jour ça va mal tourner, je le sens.







Plusieurs choix de scénarios sont proposés en cours de jeu.

relancer l'intérêt du jeu même s'il a déjà été fini une première fois. En plus, lorsque l'on recommence un stage, les angles de vue varient, ce qui change complètement la position des ennemis et permet d'aborder le niveau d'une manière différente. La localisation des dégâts sur les terroristes est extrêmement précise, même si un seul tir suffit bien souvent à les tuer; pour les boss, il suffira d'ajuster un tir en pleine tête si on veut les tuer en un coup. Finalement, cette conversion semble être une réussite complète, et ce malgré l'absence du fusil.



UIDON POUR PLAYSTATION 1 ET 2TM

ARRE DE JOUER AVEC UNE MANETTE !!!!

<u>e BIKESTATION</u> est un idon compatible avec tous s jeux de course de motos ur Playstation 1 et 2

? Moteurs de vibrations positions de conduite modes de jeux





' et 2 ves déposées par SONY est une marque déposée 'eractive.



Ridge Racer 5

Chuis dans la salle de lest. là, tranquille. Je chope le CD de Ridge Racer 5 pour le mettre dans la PS2. Je lance la console. tranquille. Ensuite. je prends le paddle et je commence à jouer, tu vois, tranquille. J'me prends pas la tête quoi, tranquille...



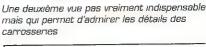
Fukamı Ai, la nouvelle égérie de Namco. Plutôt mimi, non ?

Cette fois, on a droit à une vraie gestion de la lumière

Pratiquement tous les virages se prennent en dérapage. C'est la première chose à maîtriser.









idge Racer est une des séries les plus controversées Certains la trouvent beaucoup trop arcade et trop simpliste pour être réellement intéressante, alors que d'autres se laissent griser par les sensations de vitesse qu'elle procure. Pour ce nouvel opus, on prend les mêmes et on recommence. Globalement, c'est pareil, mais en plus beau. Les menus sont comme à l'accoutumée sur PlayStation 2, à savoir très « high-tech ». Au départ, on choisit une des

6 voitures, on lui attribue une couleur et c'est parti. Plusieurs modes de courses sont proposés, eux aussi des plus classiques. Le Championnat, le Contre la Montre et la Course Libre. Autant attaquer tout de suite le Championnat. Le reste n'a, très franchement, que peu d'intérêt. Quant au nombre de circuits, il n'est que de quatre, tous basés autour d'une même piste principale, sur laquelle des routes annexes viennent se greffer. Du coup, on a rapidement l'impression de déjà vu. D'une part parce que certaines parties du circuit reviennent régulièrement et d'autre part parce que les décors sont toujours les mêmes. C'est clair

que niveau quantité de voitures et de circuits, on est loin

Sur une savonnette!

d'un Gran Turismo.

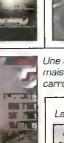
La conduite de la voiture est très arcade, même trop pour certains, mais c'est un style qu'il faut apprivoiser. La plupart des virages se prennent en dérapage et on a davantage l'impression de glisser sur le bitume qu'autre chose. La conduite est d'une manière générale hasardeuse et donc imprécise (encore une fois, pas pour tout le monde), même si finalement on s'y fait assez bien. L'impression de vitesse, qui est très bien rendue, peut arriver à couvrir les autres défauts. Les adversaires sur le circuit sont nombreux mais pas très malins. Pourtant, en cas de choc contre une autre caisse, on est perdant dans tous les cas de figure En plus, ils ne font jamais d'erreur en ne déviant jamais de leur trajectoire Bref, c'est énervant. Mais le plus rageant finalement vient de la conversion européenne Tout est encore aliasé à mort et ça scintille de partout. Je ne comprends pas : pour Tekken Tag, Namco sort une version européenne anti-aliasée alors que Ridge Racer reste tel quel. C'est dommage, car non seulement l'arcade à outrance limite rapidement l'intérêt, mais si en plus le jeu arrive sur les étalages dans le même état que lors du démarrage de la console au Japon, il risque de prendre un sérieux coup de vieux avant même sa sortie. Wait and see la prochaine version pour se faire une idée précise



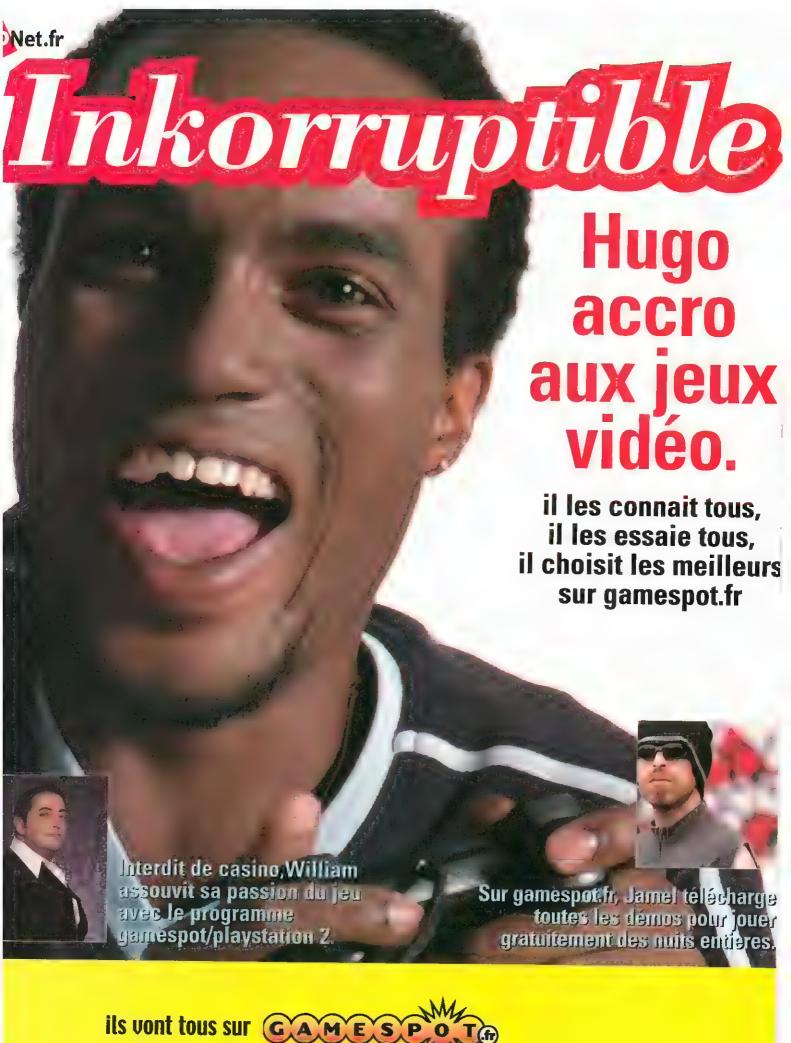












Le meilleur du High-tech

Un shoot visuellement assez gamin et peu impressionnant.

La Dreamcast gère sans problème des dizaines de sprites simultanément.







Après Giga Wing testé dans ce numéro. Virgin Interactive et Capcom continuent leur trip « old school » en sortant un autre shoot em up sur la machine de Sega. Des choix bien curieux...

Gunbira 2



mm, moui, moui, moui, moui... sans vouloir jouer les rabat-joie super-aigris, l'arrivée de cette version bêta de Gunbird 2 nous a tous ici laissés un peu perplexes. Déià, qui se souvient du premier volet ? Allez, levez le doigt, tous en chœur... okay, c'est bien ce que je pensais! Ensuite, ben, les shoot'em up, en Europe, ça doit intéresser deux voire trois pèlerins à tout casser. Le genre est tombé en désuétude depuis belle lurette que ce soît sur consoles ou en arcade. Même les déluges de polygones ne sont pas parvenus à donner un second souffle commercial à cette race de jeu en voie d'extinction. Pas besoin d'être bardé de diplômes pour le comprendre. Il suffit tout bêtement de jeter un ch'tit coup d'œil sur les ventes de la série Colony Wars ! Alors, forcément, quand on voit débarquer ce shoot 100 % « oldies » en 2D tout droit issu des salles d'arcade nippones, on s'interroge. Bah, comme je le dis souvent (ndTraz : non, si peu), les voies du marketing sont impénétrables...

Oni, mais encere...

Pour en revenir au jeu, il faut savoir que, contrairement à la version arcade, Gunbird 2 Dreamcast met en scène l'une des héroïnes de la série DarkStalkers. Vous retrouverez également 6 autres personnages capcomiens : Valpiro, Alucard (!), Marion, Tavia, Hei-Cob et Aine. Supeeer ! Le scénario, quant à lui, sort tout droit du cerveau d'une des filles de la famille Ingalls : votre mission consiste à réunir des ingrédients magiques (pour ceux que ça intéresse : le fragment du soleil, le soupir d'étoile et la rosée de lune) qui permettront de mettre au point une potion curative surpuissante ! Evidemment, au cours de votre périple, vous devrez affronter les armées de trois pirates qui sont, eux aussi, partis en quête de

ces trois ingrédients ! Outre la possibilité de vivre cette aventure avec un compagnon et la présence d'une galerie d'Art-works, la version définitive proposera plusieurs options visuelles : vous pourrez jouer en plein écran avec un scrolling vertical. Deuxième variante : un autre mode plein écran avec, cette fois, un défilement vertical instantané qui se déclenche lorsque l'un des personnages se déplace vers le haut ou le bas. Le mode Arcade, quant à lui, permet de retrouver les sensations de la borne originelle en jouant avec un angle de vue orienté à 90°. En ce qui concerne le contenu et la durée de vie du jeu, on nous promet sept niveaux « novateurs et uniques en leur genre » ainsi que des petits embranchements scénaristiques. Le titre de Capcom trouvera-t-il son (un) public ? La réponse semble évidente...



Vous disposez d'attaques de proximité. Une idée sympa, on va dire.

A deux, le jeu ne souffre d'aucun ralentissement ! Encore heureux !



intel - Micro

MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE -JEUX VIDÉO -

la tester

Achète Vends les toutes demères Echange NOUVEAUTES



LÉPHONIE



pour toutes sousciption ntre le 1/11 et le 30/12 un forfait Bouygues com de 12 mois nimum Appels depuis zone de couverture en

ence métropolitaine et s numéro spéciaux.



DVD découvrir les dernières nouveautés









Renseigne-tol dans lefatile euplined at

39 Lors Le Saunier
40 Dax
40 Mont-de-Marsan
41 Vendöme
42 St-Etienne
43 Visi-Pres-Le-Puy
44 Nantes (Draunit)
45 Ordeans
47 Willemanve au Lor
47 Willemanve au Lor
47 Willemanve au Lor
48 Lorgen
52 St Dizier
54 Longsy
54 Longsy
54 Longsy
55 Verdun
57 Forbauch
57 Forbauch
57 Forbauch
58 Forbauch
59 Forbauch
59 Forbauch
59 Forbauch
60 Cerrono
60 Crepy on Velois
61 Alençon
61 Argeta
61 Alençon
61 Argeta
62 Boulegae-sur-Mer

Ni) on ten Argeo/Malitmegia en Earobe ?

62 Calars
64 Bayonite
65 Bayonite
65 Lourdes
65 Lourdes
65 Perpignan
67 Haguenau
69 Villefranche
71 Ligoun
71 Macon
71 Montceau-Le
71 Le Creuson
72 La Flebon
72 Le Mans
74 Annecy
75 Paris 17em
76 Focame
77 Montceau
77 Montceau
77 Montceau
77 Fortaire
77 Pontaire
77 Fortaire
77 Pontaire
78 Fortaire
78 Fortaire
78 Fortaire
79 Pontaire
78 Fortaire
79 Pontaire
77 Pontaire
78 Fortaire
78 Fortaire
78 Fortaire
79 Pontaire
77 Pontaire
77 Pontaire
77 Pontaire
78 Fortaire
78 Fortaire
78 Fortaire
78 Fortaire
79 Fortaire
79 Fortaire
70 Fortaire
70 Fortaire
70 Fortaire
70 Fortaire
71 Fortaire
72 Fortaire
73 Fortaire
74 Fortaire
75 Fortaire
76 Fortaire
77 Fort

78 Montigry to Brech
78 Versidles
18 Versidles
14 Albi
81 Castres
81 Revel
82 Montauban
83 Toution
84 Argundras
84 Argundras
85 Challeins
85 Challeins
86 Epinel
89 Aucheire
91 Savigny
92 Boulogne
92 Boulogne
92 Boulogne
93 Livry Gargan
93 Livry Gargan
94 Accian
94 Cacian
94 Cacian
95 Argentsul
95 Argentsul
95 Argentsul
95 Argentsul
95 Argentsul
95 Argentsul
97 Cytemes
97 Cytemes

ESPAGNE

• 2 magasins Mons 065 84 60 33

* Saint Ghislain 065 80 36 92

5 10 10 270 481 1 SE

FRANCE/DOM-TOM

PORTUGAL

Made in Europe

PlayStation

Editeur :

Take Two Interactive

Machine . Sortie en Europe

décembre 2000

Martian Eothic



Les héros manquent vraiment de personnalité.



Des décors d'une finesse discutable.

ans un futur proche, en 2000 et des brouettes, Vita One, une colonie de 57 terriens implantée sur la planète rouge, est décimée en un temps record par un étrange virus. Un drame sans précèdent qui contraint les responsables du projet (une puissante corporation) à envoyer dans l'urgence une équipe de choc composée de trois personnes : une militaire, un scientifique et un hacker. Une fois arrivé sur les lieux, le trio a pour directives d'infiltrer la base et d'enquêter séparément afin de minimiser les risques de contamination. Ce synopsis pourrait être le point de départ d'une série Z italienne de Lamberto Bava, mais il s'agıt, en fait, du scénario de Martian Gothic, un clone de Resident Evil sorti il y a environ trois mois sur PC Ce titre développé par une division de Talon Soft (Creative Reality) a d'ailleurs plutôt été bien accueilli par nos confrères de la presse PC. Il faut dire qu'en ce qui concerne les Resident-like, la concurrence n'est pas tout à fait la même. Sur consoles, l'avenir de Martian Gothic semble déjà plus compromis. Cette petite production sans prétention va devoir, en effet, redoubler d'effort pour nous faire oublier ce qu'on a vécu en jouant aux Resident, à Silent Hill ou encore à Parasite Eve 2. Et puis, il y a Alone in the Dark qui pointe le bout de son nez (sortie repoussée à début 2001). S'il est encore trop tôt pour juger de la qualité du scénario (le démarrage est toutefois un peu mollasson), le bilan technique, lui, est des plus mitigés. On n'atteint pas franchement le niveau de qualité des titres cités plus haut : les décors 2D manquent cruellement de détails et de finesse et la modélisation des différents protagonistes fait un peu de la peine (héros peu charismatiques, monstres kitschos à souhait). Bof, bof. Pour résumer la situation . ça va être dur, très dur !



Les bonus incluent des mines, des vagues EMP, un turbo et de quoi remplir sa jauge d'afterburners





Côté moteur 3D, au moins, ça promet : distance d'affichage, vitesse et fluidité sont au rendez-vous.



Le design des véhicules rappelle parfois celui de Scars



ur PC, il y eut une première grande révolution : le tapis de souris. La deuxième fut l'arrivée des cartes accélératrices 3D, la Voodoo 1 de 3dfx en tête. Et les premiers jeux à l'exploiter avaient toujours la critique en leur faveur, tant leur visuel était révolutionnaire. C'était le cas de Pod, dont la beauté et les capacités réseau (domaine qui était alors encore peu exploité) avaient séduit une bonne partie de la communauté des Pcistes... mais pas très longtemps, car Pod a toujours été un titre un peu ennuyeux, finalement. Cette suite reprend la recette très simple de la course futuriste, dans des environnements aux tons désertiques, pour ne pas dire désolés. Pod II se révèle, il est vrai, plutôt attrayant, de prime abord. Une course futuriste, ça donne toujours assez envie, et lorsque la technique suit, autant en termes de graphismes que de vitesse du moteur 3D, on part sur un enthousiasme bien naturel. Le problème,

au vu de cette première version, c'est qu'on y retrouve le gros défaut du premier opus : les courses sont assez répétitives. On maintient l'accélérateur au maximum, on trace comme un porc en évitant deux trois obstacles et en enclenchant le turbo dans les lignes droites, mais finalement, pas grand-chose de plus... Les bonus sont peu nombreux et assez pauvres graphiquement, et les concurrents n'offrent finalement pas une l.A. très motivante. Les tracés sont longs et plutôt variés, avec beaucoup de raccourcis, mais pas aussi impressionnants que ceux d'un WipEout. Bref, il nous faudra le tester de fond en comble pour débloquer tous les circuits et autres bonus cachés (s'il y en a), afin de se débarrasser de cette première mauvaise impression...



Aqua Aqua

En mode Story, il faudra atteindre un certain nombre de points pour éviter d'être proque par le boss de fin de niveau





Exemple de bonus . la boule de fau qui fait évaporer l'eau dans laquelle elle tombe.



e principe d'Aqua est assez simple : il faut construire des lacs sur un plateau. De la terre arrive du haut de l'écran, en plusieurs dispositions rappelant les pièces de Tetris, et vous devez ainsi former des zones fermées pour y accueillir l'eau provenant de la même source. Le game over survient tout simplement lorsque l'eau déborbe un peu trop : une jauge à droite du plateau se remplit, en effet, lorsque le liquide s'échappe de vos murs construits avec amour. Bien entendu, de nombreuses règles complémentaires et autres bonus/malus pimentent le gameplay, qui s'en tire au final assez bien, ma foi.

Euk, techniquement ?

Oui, ben, l'eau est super bien faite. A part ça, il est certain que ce n'est pas Aqua Aqua qui fera vendre des consoles pour sa « puissance révolutionnaire ». L'intérêt se résume ici aux modes Multijoueur (à 2) et Story, qui comme dans de nombreux collègues puzzle games seront les plus joués. Le genre de titres qui plaira aux plus jeunes et aux filles fans des Teletubbies (les aquas leur ressemblent tellement que j'ai envie de tous les noyer).

Kao le kangourou

a gamme de titres disponibles sur Dreamcast est de plus en plus fournie. Pourtant, il reste un genre encore faiblement exploité : la plate-forme. On a eu droit dernièrement à la sortie de Rayman 2, The Great Escape ou encore de l'étrangement bizarre Super Magnetic Neo. A part ça, ben y'a pas grand-chose! Cet hiver va voir débarquer Kao le Kangourou. initialement nommé Denis outre-Atlantique. L'histoire de ce drôle d'animal est encore un peu floue. On sait juste qu'il a été kidnappé et mis en cage avant d'être libéré et affublé de gants de boxe rouges. La version preview a révélé un titre aux graphismes réussis avec une végétation dense et verdoyante où chaque élément ondule indépendamment. On rencontre quelques petites difficultés à diriger Kao ; sans doute ne sont-elles qu'inhérentes à cette version du jeu encore incomplète. Néanmoins, le kangourou aux gants de boxe peut sauter (comme c'est original), frapper ses adversaires avec une série de droite-gauche, obtenir des pouvoirs et des armes, s'agripper, ou bien utiliser sa queue pour se défendre. Il se déplacera à travers 5 mondes, dont 25 niveaux principaux et 21 stages-bonus avec 5 boss bizarroïdes à affronter. Le rythme est assez soutenu, avec de nombreux ennemis et obstacles à éviter. Evidemment, cette aventure s'adresse avant tout aux plus jeunes!







Titus Interactive

Dreamcast





Vous pourrez revoir votre « course » dans son intégralité et sauvegarder le replay sur le VMS. Sympa



Le clipping est présen mais reste supportable. On note aussi de légères chutes de frame-rete par moments.

Interplay/Virgi



Super Runabout

Après les délires de Crazy Taxi, la Dreamcast consacre une nouvelle fois les chauffards, avec Super Runabout. Une version européenne plutôt prometteuse. Explications.



Une représentation de San Francisco hyper-détaillé et réaliste





ors de sa sortie japonaise, Super Runabout (la suite de Felony, pour ceux qui auraient loupé un épisode) ne nous avait pas totalement convaincus. Le titre de Climax Entertainement souffrait en effet d'un frame-rate gastéropodique et d'une jouabilité vraiment poussive. Ò surprise, ô miracle, cette version bêta européenne ne semble pas avoir hérité de ces deux défauts majeurs. Pour tout vous avouer, la rédaction a même été plutôt impressionnée par cette petite production de série B. En tous cas beaucoup plus que par la bêta de Midnight Club d'Angel Studio sur PlayStation 2. Mieux encore, visuellement, le jeu de Climax est carrément plus convaincant que Midtown Madness 2 sur PC (nos potes de Joystick sont également de cet avis, si, si)!

Doe met du tout

En effet, malgré une résolution graphique inférieure, la modélisation de San Francisco offre un niveau de détails nettement supérieur. En gros, les textures sont moins froides, plus variées... plus réalistes, quoi Cette remarque vaut également pour les voitures gérées par le CPU. L'autre gros point positif de ce Midtown Madness-like, c'est incontestablement son moteur physique. Ce dernier gère des milliards de trucs (bon okay, j'exagère un peu) : des quartiers immenses, le trafic, des collisions plutôt sophistiquées avec les véhicules et les objets (caisses, parcmètres, panneaux...) qui varient en fonction de la vitesse ou de la zone d'impact, les déformations des carrosseries, ou encore les piétons qui courent dans tous les sens en vous voyant arriver. Sinon, de nombreux éléments du décor sont destructibles, comme par exemple les vitres des magasins. La conduite, quant à elle, est très typée arcade. Cependant, les réactions des voitures sont loin d'être aussi simplistes que dans Crazy Taxi ou Ridge Racer 5 :



Des modèles physiques intéressants pour un jeu typé arcade.

les caisses ont du poids et le jeu des suspensions fait beaucoup penser à celui de Driver. Vraiment cool. Concernant le contenu, comme dans Felony, Super Runabout vous invite à accomplir des missions (16 au total) plus ou moins déroutantes, telles que stopper un tramway, récolter des bombes, ou encore rapporter du ketchup et de la moutarde aux flics du coin! Un prétexte pour semer le bronx dans la ville. Sinon, le jeu propose deux scénarios (l'un dédié aux flics, l'autre à une famille de redneck), et plus de 25 véhicules à piloter (dont des tanks et des bus scolaires!). Bref, sans révolutionner le monde du jeu vidéo, Super Runabout s'annonce fun et surtout beaucoup plus varié que son concurrent direct Crazy Taxi. Reste à savoir maintenant si sa durée de vie tient la route.



Des graphismes mignons tout plein comme

rash Bandicoot, ça représente plus de O millions de jeux vendus à travers le nonde. Voilà qui justifie amplement I sortie d'un nouvel épisode. Cette fois, est la version jouable que nous avons eue ntre les pattes. Premières impressions



llez, on exploite le filon jusqu'à la corde ! Après trois ieux de plate-forme plutôt réussis et un Mario-Kart-like pas dégueu' du tout, M. Crash, le Bandicoot frapadingue, fait son comeback pour la cinquième fois! Bien sûr, quand on est en panne d'inspiration, il suffit de recycler les bonnes idées du voisin, en l'occurrence celles de Nintendo et de Mario Party! Crash Bash jouera cette fois la carte de la convivialité et du multi-épreuve déjanté. Le développement de ce nouvel épisode n'a pas été confié aux coyotes de Naughty Dogs (croisons les doigts pour qu'ils bossent sur un truc plus original qu'une version Play 2 de Crash !) mais à Eurocom. Ce studio est à l'origine du fameux Hercules, de Tarzan et du très anecdotique Dream Story. Voilà, c'était juste une petite parenthèse culturelle, ça vous permettra de briller avec classe et préciosité dans les discussions mondaines. Il faut savoir également que Konami a récemment obtenu d'Universal Interactive Studios les droits de distribution de Crash Bandicoot (depuis quelque temps Konami et Universal sont copains comme cochons) ! En clair, ca signifie que le bestiau ne se contentera plus de faire le crétin exclusivement sur PlayStation ou PlayStation 2. Un épisode X-Box est d'ailleurs déjà prévu sur les plannings du géant nippon. En revanche, c'est toujours Sony CE qui se charge de distribuer Crash Bash. C'est fou comme tout peut devenir compliqué parfois!



Grash Bash



Un cinquième volet exclusivement dédié au multijoueur.

Catte version bêta bénéficialt d'une réalisation très satisfaisante





Des séquences d'action déjantées pour 4 joueurs en simultané.

Bélire à alusiaurs

Concernant plus précisément le contenu de ce cinquième volet, on retrouve évidemment tous les protagonistes de la série, à savoir Crash, Coco sa frangine, Dingodile, Tiny, Neo Brain et Neo Cortex. Le jeu se compose de plusieurs mini-games bien délirants pouvant se jouer jusqu'à quatre sur le même écran et d'une bonne trentaine d'arènes. Notre bêta ne donnait accès qu'à quatre épreuves. Le mode Crate Crush est un croisement de Pong et d'hypo-glouton pas franchement passionnant. Le mode Polar Panic consiste à éjecter l'adversaire d'une arène en cavalant sur un pauvre petit ourson. Un remake de « Joust » quoi. Le mode Jungle Bash est, quant à lui, une sorte de « survival » qui n'est pas sans rappeler par certains côtés le mythique Bomberman. Le Pogo est, lui, une variante de Qix et Live Wire. Là, il s'agit de colorier un maximum de cases pour éliminer les concurrents. Sinon, il existe pour chacune de ces épreuves des petites variations qui portent soit sur les règles soit sur les bonus. Pour finir, la version définitive proposera trois modes de jeu : Adventure (vous devrez affronter des boss), Battle et Tournament. Que les fans se rassurent, graphiquement, l'esprit de la série a été conservé malgré le changement d'équipe de développement. Autre bonne nouvelle, cette version bêta ne souffrait d'aucun défaut technique majeur. Crash Bash vise bien sûr un public assez jeune, le titre d'Eurocom semble bien parti pour remplir son contrat.

Made in Europe



On retrouve évidemment dans cette version DC certaines des maps de la version PC



A courte distance, méfiez-vous du souffle de vos propres roquettes...

Les nuages qui défilent, de teinte rouge vif, semblent recevoir par projections la sang des vaincus..

10 novembre 200

Editeur :

Sortie en Europe :



Quake III. Arena

Quake est plus qu'un jeu : c'est une institution. Depuis toujours, ce sont les joueurs PC qui ont la mainmise sur ce jeu, enchaînant les parties sur leurs machines surpuissantes et leurs moniteurs 19 pouces (NDTraz : tu peux parler Chris, avec ton 22 pouces de bourgeois!). Quake 3 sur Dreamcast pourrait bien changer la donne. Du moins un peu...

'est vrai ça, les Quake, finalement, on ne s'amuse vraiment bien avec que sur PC. Il faut dire que les conversions sur consoles, sans être catastrophiques, étaient souvent loin de l'excellence de ce qu'on pouvait trouver sur un PC un tant soit peu « haut de gamme », ses entrailles regorgeant de RAM et cachant une carte graphique nouvelle génération toujours sous-exploitée, mais tellement puissante... Et puis voilà qu'est annoncé Quake 3 sur Dreamcast. On attend de voir ce que ça peut donner, espérant sans trop y croire que les « consoleux » vont enfin pouvoir aller défier les joueurs PC sur leur propre terrain. Et puis le jeu arrive, on s'y essaie, et le constat est terriblement... satisfaisant! Ça, pour une bonne nouvelle, c'est une bonne nouvelle.

La forme : rien à redire

Quake 3 a été entièrement repensé et reprogrammé pour la Dreamcast. C'est que sur consoles, on optimise - on est bien obligé - et le résultat vaut cette fois le détour. A première vue, évidemment, les plus tatillons pourront dire que le jeu n'est pas aussi beau que sur un PC surgonflé, tournant en 1600x1200 sur un moniteur, mais ceux-là sont des irréductibles du verre à moitié vide, et il n'y a plus rien à faire pour eux. Les joueurs à l'esprit un tout petit peu plus ouvert se rendront compte que Quake 3 DC est beau, très beau même, et qu'il exploite on ne peut mieux les capacités de la Dreamcast, décidément pleine de

ressources. Les textures sont détaillées, les effets de lumière somptueux. Raster Productions, développeur du jeu, peut être fier de son travail (c'est déjà lui, auparavant, qui s'était occupé de l'adaptation de Quake II sur N64). Le plus important, dans cet océan de bonheur ludique, consiste maintenant à savoir ce que vaut Quake 3 au niveau de la jouabilité. Eh bien a priori, c'est très bon aussi, avec notamment un frame-rate (nombre d'images par seconde) très satisfaisant. Le jeu est donc très fluide, ce qui est une condition sine qua non pour apprécier un titre pareil. Là où le bât blesse, en revanche, c'est au niveau des périphériques. Car même si l'on peut configurer ses commandes de la façon la plus précise possible (sensibilité des déplacements, axe vertical inversé ou pas, redéfinition des touches...), il est pratiquement impossible de jouer correctement avec le paddle de base! Et je vous promets, on a été plusieurs à s'y essayer (dont le redoutable Ackboo, de Joystick, dieu du Quake, réduit ici à l'état de bambin impuissant, même en niveau de difficulté Facile). On ne peut pas réagir avec la rapidité nécessaire ici, et pour viser correctement, le constat est encore moins réjouissant. S'ensuit une vérité toute simple et toute bête : pour jouer à Quake 3 sur Dreamcast, il faut le clavier et la souris, sinon ce n'est pas la peine. Sega devrait même faire un pack spécial Quake 3 + souris, ça ne serait pas idiot. Le truc, c'est que la souris sortira en fin d'année en magasin. Il faudra donc patienter jusque-là. Dans le cas contraire, attendez-vous à prendre des tannées - et pas des moindres - lors des parties on-line

Le tir plasma laisse des empreintes presque fluorescentes sur le décor, puis ces dernières disparaissent repidement.



Le on-line, parlons-en.:

Quoique basant une partie de sa communication sur le fait que l'on peut jouer en réseau avec la Dreamcast, force est de constater que Sega n'a pas proposé des tonnes de produits exploitant le on-line. En fait, à part Chu Chu Rocket il y a très peu de temps, c'est un peu le désert du Tartare... Avec Quake 3, on passe aux choses sérieuses, avec des serveurs dédiés, et surtout la prochaine possibilité de jouer avec la grande communauté des joueurs PC. On attend évidemment de voir ce que cela va donner avec le modem intégré de la DC au niveau du lag (comprendre : voir si ça rame à mort ou pas), mais dans l'esprit, c'est tout de même une super-nouvelle. D'un autre côté, il va falloir vous entraîner pas mal avant de vous

lancer dans la cour des grands, car les « PCistes », eux, n'ont pas attendu novembre 2000 pour s'essayer à ce jeu, et certains d'entre eux ont une grande expérience. De plus (je le répète), si vous jouez avec un paddle, vous n'avez aucune chance, sauf contre un manchot. Vous voilà prévenu : avec le jeu, il faut investir dans un clavier et une souris. Ce n'est pas un luxe, c'est une nécessité (et puis, si vous avez l'habitude de taper vos e-mails avec le paddle, vous allez voir, avec un clavier c'est quand même le bonheur). Remanié, repensé, avec des cartes originales et d'autres inédites, son mode multi-joueurs et son mode on-line, Quake 3 DC fait figure de petite merveille sanglante et ludique à laquelle tout le monde ici à hâte de s'essayer. Fini l'oppression du PC, les consoles se réveillent et montrent de quoi elles sont capables, sous leur architecture « simpliste » et leurs modes de résolution moins élevés. On attend avec impatience la version finale du jeu pour test, mais tout s'annonce pour le mieux, même si, curieusement, ce dernier est rempli de cadavres démembrés et de tirs de railgun qui fendent l'air...



Viser correctement avec le paddle de base tient de l'exploit. On veut la souris !!!

Le mode multi-joueurs

En plus du mode de jeu on-line, Quake 3 DC vous offre la possibilité de jouer en écran splitté sur un même poste de télévision. On ne parle pas ici de jeu à deux, mais carrément à quatre, chacun se baladant dans la petite fenêtre pour chercher ses adversaires et leur tirer dessus. Ce mode de jeu n'est pas le meilleur, car il réduit le champ de vision et permet à tout le monde d'observer la position de ses adversaires quoiqu'un coup d'œil furtif peut vous être fatal !). Cependant, c'est une véritable chance qu'il soit lisponible et vu qu'il tourne avec une grande fluidité, pour ce que l'on a pu en voir, on ne peut que s'en éficiter. Ajoutons enfin que ce mode multi propose quatre types d'affrontements : Free for all (chacun pour oi), Tournament (tournoi), Team (équipes) ou encore Capture the flag (il faut récupérer un drapeau dans a camp ennemi et le ramener dans le sien pour marquer des points). Des heures de défoulements arbares en perspective...







De jolies sculptures tendance art primitif sur les murs...





finger in the nose*



Gapcom Vs 5N

Capcom Vs SNK est sûrement un des jeux les plus attendus tant la communauté de fans des deux côtés est énorme. Pro-SNK et pro-Capcom seront bientôt réconciliés dans le jeu de baston ultime. Merci Don Marketing



ans toute l'histoire des jeux de baston, il y a deux développeurs mythiques qui ont réussi à attirer des fans sur toute la planète. Capcom avait commencé avec les Street Fighter, puis SNK avait enchaîné en créant toute une série de titres pour la Neo Geo, qui en ont rapidement fait la console des puristes des jeux de baston. Les deux développeurs ont toujours eu un style très différent, ce qui a créé deux écoles, d'un côté les pro-SNK et de l'autre... les pro-Capcom. Alors vous imaginez bien qu'un jeu réunissant les héros des deux firmes a longtemps été un fantasme pour beaucoup de gens. Un fantasme réalisé puisque désormais les affrontements entre les deux grandes écoles seront possibles. Dans ce cross-over, 28 personnages issus des

deux univers seront disponibles. La parité est totale, puisque l'on retrouve 14 combattants de chaque camp.

entre la jauge SNK et celle de Capcom. En ce qui

faire son apparition. Le « Flexible Ratio System »

Pour ce qui est de la jauge de « fury », tout le monde sera comblé grâce au « groove select » qui permet de choisir

concerne les combats, un tout nouveau système vient de

consiste à attribuer 4 points à chaque joueur afin de se

certain nombre de points. Les persos dits faibles ont un

ratio de 1 point, les normaux de 2 et les boss comme

Geese Howard en valent 3. On peut donc former une

équipe de quatre combattants même s'ils sont tous, en

théorie, peu performants. Graphiquement, tout est très

décors remplis de détails. Les animations restent égales à

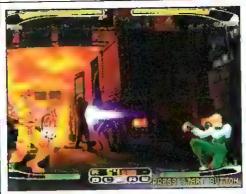
un Street 3, mais dans l'ensemble on a droit à un jeu en

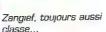
réussi, la gestion des lumières est excellente et les

2D vraiment exceptionnel techniquement.

constituer une équipe. Chaque combattant coûte un











En re<mark>gardant bien le décor, on aperçoit Eiji en t</mark>rain de se faire une bouffe, tranquille.





La présentation des persos est très théâtrale.

Des concessions d'utilité au

Lors des combats entre les deux groupes, on s'aperçoit que chaque clan a subi quelques modifications afin que tout le monde soit sur un plan d'égalité Par exemple, seul quatre boutons sont utilisés, ce qui réduit les possibilités auxquelles on était habitué chez Capcom. De l'autre côté, les juggles de SNK ont disparu. Fini donc les enchaînements de la mort que l'on peut faire sur Neo Geo. Ces quelques concessions ont permis d'équilibrer au mieux la puissance entre chaque équipe et, finalement, on se retrouve avec des persos qui se valent tous. Même si (c'est un détail) les persos de SNK possèdent plus de coups spéciaux. Les gros fans l'ont sûrement déjà acheté en import, les autres attendront patiemment l'arrivée officielle de ce titre hybride qui mélange tout ce qui se fait de mieux en termes de baston.



Made in Europe





Is ne se foulent vraiment pas chez Capcom. Maintenant que la Dreamcast est bien installée sur chaque continent, ils convertissent tous leurs « vieux » hits PlayStation dessus. Ça a commencé avec Resident Evil 2, ça continue avec Dino Crisis et d'ici peu on aura droit à Resident Evil 3. Dans ce cas, c'est Dino Crisis qui nous intéresse. Enfin quand je parle d'intérêt, c'est en termes d'actualité parce que le jeu en lui-même ne nous avait pas convaincus. Le scénario reste le même, à savoir une refonte de Jurassic Park avec pour héroïne une militaire sexy aux cheveux rouges. Autrement, le gameplay est identique et les énigmes restent inchangées. Seuls les graphismes ont subi un léger lifting. Et encore, comme d'habitude, il s'agit d'une conversion de la version PC qui elle-même bénéficie de quelques changements par rapport à la mouture Play. Les cinématiques sont plus jolies, mais ce sont surtout les textures qui gagnent en finesse. Fini la bouillie de pixels, cette fois, on distingue parfaitement chaque élément du décor. Pour le reste, ça n'a pas bougé d'un iota, ça reste un Resident-like où il faudra s'enfuir presque à chaque fois que l'on rencontre un dinosaure En fin de compte, ce qui a déçu les fans de survival/horror continuera à décevoir. Rappelons aussi que Dino Crisis 2 sur Play ne devrait pas trop tarder à sortir du côté de Sony, donc si vous cherchez du neuf, vous savez ce qu'il vous reste à faire.



Editeur

Dreamcas

Sortie en Europe :

décembre 2000

Dino Grisis



Au détour d'un couloir, la mort se dresse sur ses deux petites pattes.

Contrairement à Regine, les dinosaures ne sont pes au régime.



nt d'attaquer sa proie, le prédateur renifle la marchandise





Les marines, terribles adversaires à l'IA malicieuse, suront des ennemis hors pain



Editeur : Machine Havas Interactive/Sierr Dreamcas

noven bre 2000

Sortie en Europe



Nous aurions dû y goûter en bêta version, mais les développeurs semblaient un peu charrette... On devra donc se contenter de quelques nouveaux screenshots en attendant

une version jouable!



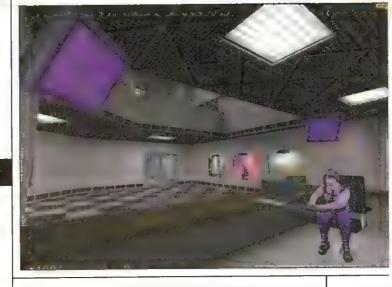
Half-Life

ui, et du coup, le titre est un peu repoussé. Mais aux vues de ce qui nous attend, ce n'est pas un mal de le peaufiner. Half-Life Dreamcast promet en effet de longues heures d'un gameplay éprouvé et reconnu mondialement comme étant un des tout meilleurs du genre, sur PC. Rien que pour ça, je suis tout motivé. Avec Quake 3, techniquement c'est absolument superbe (un des plus beaux jeux Dreamcast, sans doute), nous aurons la paire! Mais en plus, notre version d'Half-Life sera incomparablement meilleure que celle du PC, nanananère.



Dans le reportage du numéro 100, nous évoquions le désir d'Havas de faire une annonce fracassante à l'égard d'Half-Life sur Dreamcast. Nous espérions qu'il s'agisse d'un fort support réseau, pour permettre aux joueurs de tâter enfin du deathmatch. Finalement, cette version d'Half-Life n'offrira donc aucun support réseau. En revanche, un pack est prévu, spécialement dédié à cela, et qui incluera des mods! Counter-Strike, Opposing Force (un add-on solo), Team Fortress Classic... Autant de jeux, aux concepts et aux gameplays différents, tournant sur le moteur d'Half-Life, certains sont développés par des





passionnés de la première heure qui ont ainsi obtenu la reconnaissance du monde du jeu. Counter-Strike, pour ne citer que lui, a été développé par un seul type au départ, puis s'est propulsé au fur et à mesure de ses versions dans le top 3 des jeux les plus joués on-line! Et on le comprend aisément quand on y joue... Pour le moment, nous ne savons pas quel sera le prix de ce nouveau disque, qui est prévu aux dernières nouvelles pour le premier trimestre 2001. De même, si les mods candidats sont nombreux, rien n'est annoncé de manière claire. En attendant, en tous les cas, il sera bon de s'entraîner sur l'aventure solo d'Half-Life original, et sur le nouvel épisode, spécial Dreamcast. Guard Duty. Vous verrez bientôt pourquoi Half-Life est si extra!







Editeur :

Ubi Soft

Dreamcast

Sortie en Europe

décembré 2000

près un an de vie du slogan « Jusqu'à 6 milliards de joueurs », la possibilité de jouer online avec sa Dreamcast semble enfin se mettre réellement en marche... Il était temps ! Mouais, c'est vrai, il y a bien eu Chu Chu Rocket en juin dernier, mais le fait qu'un jeu si simpliste graphiquement pose déjà un problème de « lag », ça nous a causé quelques inquiétudes ! Cependant, la mise en place de vrais serveurs dédiés nous permettra bientôt de jouer à des jeux plus complexes, comme Quake III Arena, Half-Life ou encore... Speed Devils Online! Eh oui, Ubi Soft nous proposera bientôt une nouvelle édition de son jeu de course 100 % arcade, à peine améliorée mais proposant l'option qui tue : un mode online vous permettant d'affronter jusqu'à quatre inconnus via

Speed Devils U

le modern de votre console. Un plus indéniable, certes, mais il faut bien avouer également que le jeu a un petit peu vieilli, que sa jouabilité est loin d'être satisfaisante (et même plutôt stressante à ce stade du développement) et que le manque d'innovations laisse sur sa faim : juste quelques voitures supplémentaires, des améliorations graphiques invisibles et l'implémentation d'une nouvelle course... Bof, ça fait maigre et je vous rappelle qu'un Daytona USA online vient d'être annoncé par Sega (cf. Net P@d)... Sinon, concernant la fiabilité du serveur, on ne peut rien vous dire pour le moment, vu qu'il était indisponible pour un test... Bravo. En tout cas, on espère vous en dire plus à ce sujet lors de la « preview »





Editeur :

Konami

décembre 2000 es Mario Kart-like sont à la mode (de Caen) en ce moment. Dans ce domaine, à peu près toutes

les licences de personnages sont passées au crible. Les Muppets, les Fous du volant, les crétins de South Park, Mickey, Bug's Bunny et bientôt Woody Woodpecker. Oui, le pivert le plus facétieux du monde va aussi se joindre à eux pour agrandir une famille déjà bien étoffée. Développé par Universal Interactive et édité par Konami, Woody Woodpecker Racing nous promet un total de six persos (Chilly Willy, Winnie, Buzz, Wally Walrus...), tous issus de l'univers du dessin animé. Dans l'ensemble, il reste très conventionnel dans son déroulement. avec des bonus (missiles, somnifères...) à utiliser sur ses concurrents pour accroître ses chances de remporter le titre, ou encore des options de zones de vitesse à emprunter pour speeder. Même l'interface de jeu ne fait pas preuve d'innovation, avec une touche pour sauter (comme dans Mario Kart) et une autre pour effectuer des attaques sur les côtés. Autrement, on goûtera aux classiques modes de jeu

Oddpecker Racing

communs à tous les softs du genre. A savoir de la course en championnat, une épreuve contre la montre, et la possibilité de pratiquer en solitaire. Le soft n'a rien de transcendant dans sa réalisation technique, mais il propose en revanche des sensations de conduite bien sympathiques. Enfin, cela dépend aussi du véhicule que vous pilotez, car les moyens de locomotion peuvent changer selon les différents thèmes que les circuits arborent. Rendez-vous à Noël pour un verdict pas piqué des hannetons!







Mettez le doigt sur une bonne affaire

www.komogo.com

Hardware Software Jeu∺ ⊯déo Accessoires

Livraison gratuite

Parement sécurisé Carte Bieue Paiement à la livraison sans frai





Les voix seront assurées par les doubleurs du film.





Un jeu d'aventures à l'encienne basé sur la recherche d'indices.



Comme dans De Sang Froid, les déplacements du héros sont assez poussifs.



Noël, c'est aussi la période des dessins animés. Qui dit DA, dit forcément adaptation vidéo-ludíque. Une fois de plus les joueurs n'échapperont pas à cette logique implacable !

a guerre entre Disney et Dreamworks continue de faire rage. Après le très convaincant Prince d'Egypte, la boîte de Spielberg s'attaque à un autre mythe, celui des mystérieuses cités d'or. Son prochain long métrage d'animation intitulé La Route d'Eldorado, est sorti sur les écrans depuis le 25 octobre. Bien sûr, comme le veut la coutume, l'arrivée de ce dessin animé dans les salles obscures françaises sera accompagnée par le lancement d'un jeu vidéo. Vous voyez, le marketing ce n'est pas si compliqué que ça finalement!

Une adaptation réussie ?

En règle générale, dessin animé rime souvent avec jeu de plate-forme ultra-classique ; on a pu le constater avec Hercule, Tarzan, A Bug's Life ou encore Toy Story. Pour



une fois, on aura droit à un jeu d'aventure. Finalement ça n'a rien de vraiment surprenant. Le chantier a été confié à Revolution Software, le studio de Charles Cecil. Son dernier titre. De Sang Froid nous ayant laissé sur notre faim, La Route d'Eldorado prend ici une allure de séance de rattrapage. Le scénario du jeu reprend évidemment la trame du film · l'histoire se déroule au temps des conquistadors, et vous incarnez Miguel et Tulio, deux compagnons inséparables adeptes de l'arnaque. Lors d'une partie de dés truqués, les deux fripouilles gagnent une carte indiquant l'emplacement des mystérieuses cités d'or L'aventure commence lorsque nos deux héros doivent fuir les autorités et quitter l'Espagne. Techniquement, le jeu du sieur (attention, j'aı pas dit « Sır ») Charles Cecil reste fidèle à ses autres titres. Comme De Sang Froid, ce titre propose des décors en 2D et des personnages réalisés en 3D (faut bien amortir les frais de Recherche & Développement). On retrouve globalement les mêmes commandes. La recette habituelle, tu vois, tranquille, on se foule pas trop. Sans vouloir chercher les poux, Revolution Software donne franchement l'impression de tourner en rond (ce petit manège date de l'Atari ST). Cette remarque vaut également pour le gameplay très old-school, dans la lignée d'un Monkey Island ou d'un Indiana Jones. En gros, on clique partout pour trouver des indices Petite originalité : on dirige les deux personnages simultanément, l'emploi de Miquel sera plus approprié aux scènes d'action, Tulio quant à lui sollicitera plus votre petit cerveau engourdi Sinon, le jeu se divise en plusieurs chapitres (la fuite de l'Espagne, le voyage vers le nouveau monde, la traversée de la jungle, l'arrivée aux portes des cités d'or) et sera ponctué de cinématiques extraites du film. Croisons les doigts pour que le rythme et la surprise l'emportent cette fois sur l'ennui profond et la linéarité... rien n'est moins sûr.



Éditeur .

lonald ne part pas seul à l'aventure et peut compter ur l'aide de ses « je sais tout » de neveux.







Donald Duck Quack Attack

Héros ronchon et toujours de mauvaise humeur, Donald est pourtant, et presque paradoxalement, l'un des héros les plus attachants du vaste univers de Disney. On le retrouve ici dans un jeu de plate-forme haut en couleur. Et sur deux (trois avec une version PS2 en préparation) consoles en même temps s'il vous plaît...

'est drôle comme certains personnages restent éternellement attachants. Moi, Donald, c'était un de mes héros préférés quand j'étais tout petit. J'adorais tout cet univers, avec les neveux, Picsou le radin, tout ça... Et puis Donald c'était l'éternel loser, toujours à côté de la plaque aussi bien pour les questions d'argent que d'un point de vue sentimental, avec sa dulcinée de toujours, Daisy. Pour faire un parallèle avec les fables de La Fontaine, Donald c'était la cigale, et Picsou, la fourmi... les bésicles et la canne en plus. Bref, Donald, j'aime vraiment bien et ça m'a fait plaisir de le retrouver ici. Tout commence avec une cinématique, où l'on découvre Gontran et Donald, dans l'appartement encombré de Geo Trouvetou. Les trois compères sont en train de regarder un reportage à la télé - c'est Daisy la journaliste! - lorsque tout à coup cette dernière se fait enlever en direct sous leurs yeux par un magicien maléfique. Les deux cousins canards ne font ni une ni deux et se précipitent pour la sauver. C'est Gontran. le premier, qui sera téléporté par une des inventions de Trouvetou. Donald, fou de rage, le suivra de près... Ça commence fort!

« Couac Attack »

Ce nouveau jeu de plate-forme d'Ubi Soft se veut résolument mignon et assez simple d'accès. Espèce de mélange de Rayman 2 et de Crash Bandicoot, il invite le joueur à évoluer dans des décors colorés et acidulés, à sauter sur tous les ennemis alentours ou bien à leur donner de grands coups de poing et de pied (car Donald, on le sait, est un grand nerveux). Il y a des tonnes de bonus à ramasser et les commandes se révèlent agréables, quoique parfois un chouia imprécises. Un principe basique et éprouvé qui a fait les beaux jours de bien des jeux de plate-forme avant celui-ci. La différence

entre les versions PS et N64 réside surtout au niveau graphique. En fait, la version N64 paraît au premier abord plus belle et plus aboutie, mais à la longue, je dois bien avouer que c'est la version PS qui, à mon avis, s'en tire le mieux. Avec notamment des couleurs plus vives et l'absence de cet effet de flou que je continue à trouver quelque peu exaspérant sur la console de Nintendo. Cela dit, tout est question de feeling Les cinématiques sont également plus longues sur PS (support CD oblige) et légèrement différentes aussi. Bref, les deux versions se ressemblent beaucoup tout en étant assez différentes pour mériter de les découvrir toutes les deux. Nous vous en dirons bien sûr davantage lors des tests...



On sent comme une petite inimitié entre Gontran et Donald. Comme d'habitude...



Après deux, trois minutes de vandalisme, les flics se pointent et essayent de vous attraper !

TSET R

Une localisation plutôl rapide pour Jet Set Radio. qui sortira chez nous en décembre soit à peine 6 mois après la version japonaise. Ce titre impressionnant et novateur, satisfera tous ceux d'entre vous qui cherchent un peu d'originalité...



ans la grisaille des leux de caisses, jeux de baston et autres Resident-like, la sortie de Jet Set Radio affichera comme une grosse tache colorée en plein milieu de votre ludothèque. On ne parlera pas d'œuvre d'art (faut pas abuser non plus, hein), mais plutôt d'exercice de style... Oui, la jeune et talentueuse équipe de Smile Bit (nouveau nom de l'AM#6) s'est vraiment lâchée avec ce titre, qui déborde de personnalité. Les développeurs ont voulu nous faire partager leur passion pour l'ambiance unique des quartiers branchés de Tokyo, dans lesquels fourmille une jeunesse excentrique bien particulière. Les couleurs pètent de partout et le rendu mi-3D, mi-dessin animé rendent la représentation à l'écran très stylisée, les photos en témoignent. Techniquement, ça force également le respect : l'effet celluloïd sur les textures des personnages (à la Fear Effect, mais en vachement mieux fait) possède un volume incroyable, grâce à l'ajout d'un trait noir sur chaque arête de polygone visible... Le rendu dessin animé est impressionnant, mais il faut voir le jeu tourner pour véritablement s'en rendre compte ! En effet, les animations sont exceptionnelles, l'ombre du personnage évolue magnifiquement sur le décor, celles du décor sur le personnage le rendent encore plus vivant... Bref, c'est une claque!

Du fun ! Du fun ! Du fun !-----

Et la surprise ne s'arrête pas là, puisque Jet Set Radio est un exemple d'originalité et de fun. Le principe du jeu est simple : vous incarnerez différents persos, des stéréotypes de la jeunesse japonaise citée plus haut, qui désirent tous faire connaître leur « posse », gang pseudo-culturel qui fait tiep... Ces petits gars ont trois passe-temps : la musique, le roller in line et les graffitis! Vous évoluerez donc dans les différentes zones du jeu avec un fond musical qui ne s'arrête jamais, même durant les loadings et les menus ! Les musiques





Les graffit. plus élaborés nécessiter des manıp au stick analogique



Une fois repéré, divers transferts vous permettront de semer vas poursuivants.



Hé hé, là ils sont dégoûtés les flics !





s'enchaînent les unes après les autres comme mixées par un DJ. Sinon, le but sera de vous balader en ville en roller (vous pouvez faire des figures et grinder) afin d'en colorer les murs à l'aide de bombes de peinture multicolores... Pas banal, hein? En tout cas c'est très amusant! Les flics vous tombent vite dessus et vous poursuivent sans arrêt, l'armée sort les bazookas et les hélicos pour vous stopper, la mafia vous vise, les autres gangs vous empêchent de gagner du terrain... Les situations s'annoncent tordantes et le look général du jeu justifie à lui seul le coup d'œil. Allez, plus qu'un mois avant de pouvoir goûter à la version PAL finale et vous parler de ses nouveautés, puisqu'un quartier bonus semble avoir été implémenté, ainsi que plein d'autres petites choses ! Patience, donc !



JEUX VIDÉO - DVD - NEUF ET D'OCCASION IMBATTABL



批



sélection Addon













TELDA

HALF-LIFE

CHICKEN RUN

DRIVER

TONY HAWK'S 2

TOMB RAIDER V

000

AIX-EN

PROVENCE 18, rue Paul-Bert 13100 Aix-en-Provenc Tél.: 04 42 96 19 19

BALARUC

Centre Commercial Carrefour 34540 Balaruc-ie-Vieux fél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX

203-205 rue Ste Catherine

73000 Chambery Tel. 04 79 60 40 73

GRENOBLE

4, rue Saint-Jacques 38000 Grenoble Tél. : 04 76 00 08 23

LYON rue de Grenette 69002 Lyon : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER Le Triangle 34000 Montpellier Tél.: 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE Ctre Cial Auchan 95522 Osny Tél.: 01 30 38 48 18

TOULOUSE 1, rue des Lois 1000 Toulouse 05 61 12 33 34

TOULOUSE tre Cial Auchan 31000 Toulouse

TOULOUSE

32, rue des Lois 31000 Toulouse 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE

76410 Tourville-la-Rivière rel. : 02 35 81 16 16

Chaque engin possède sa propre arme



De nombreux effets pyrotechniques lors des explasions.



Machine



Différents <mark>véhicules volants ou</mark> terrestres sant disponibles.



Star Wars Demolition

Comment faire du neuf avec de l'ancien ? Lucas Arts semble avoir la réponse. Passé maître dans le recyclage de la plus célèbre des séries, le côté obscur revient-il avec la Force ?

a saga Star Wars et les nombreux titres développés sur l'ensemble des consoles (Star Wars Jedi Power Battle, Star Wars Racer, La Menace Fantôme) n'en finissent plus de faire des émules. Le dernier projet en date de Lucas Arts met en scène un jeu de combat de véhicules. Ces duels très basiques permettront aux amateurs de la saga, et de tirs à tout va, de se défouler aux commandes d'engins divers et de se mettre dans la peau de certains personnages issus de la série Organisés par Jabba le Hut, ces tournois, qui se déroulent dans des arènes de la galaxie, reprennent pour décors les environnements des longs-métrages (première trilogie et Episode 1). On pourra notamment retrouver la base rebelle de Hoth, le puits de Carkoon ou encore la deuxième Etoile Noire.

A la sauce Star Wars

Des armes (blaster, canon, bouclier...), des bonus et droïdes de combat ont été disséminés dans chacune de ces arènes pour permettre, aux plus valeureux d'entre yous, d'exploser tout ce qui se trouvera dans votre ligne de mire. Bien entendu, les caractéristiques des véhicules, comme le Landspeeder de Skywalker, pourront être up-gradés et les ennemis qu'il faudra affronter devraient être de redoutables combattants (STAP, char d'assaut ou Rancor équipé d'un puissant canon). Au vu des premières images, ce titre, pour l'instant très pixellisé, ne s'annonce pas comme un chefd'œuvre et a un petit goût de réchauffé. Très inspiré par Vigilante 8 (développé par Luxoflux, qui participe également à la version prévue sur Dreamcast) et par Twisted Metal, Star Wars Demolition ne s'annonce pas comme révolutionnaire mais devrait sans aucun doute attırer l'attention des fans de Luke Skywalker et de Dark Vador pour des parties en mode Solo ou pour s'affronter à deux, en écran splitté.

MOBILISATION GENERAL

JOUEURS, JOUEUSES

Pour son « Service Soluces », la rédaction de JOYPAD recher des callaborateurs pour qui les jeux vidéo n'ont aucun secr

IL FAUDRA

- Avoir du temps libre
- Posséder une ou plusieurs consoles
- Etre équipé d'un PC avec E-MAIL et savoir surfer sur le NET
- Avoir de bonnes connaissances en anglais
 (japonais très apprécié) et aussi un bon niveau en français.
- Etre sérieux et avoir le sens des responsabilités

Si vous vous êtes reconnu(e) dans cette description, envoyez votre candidature détaillée à

JOYPAD

Opération Soluces 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois-Perret

yé, le voilà enfin notre Dance Dance Revolution à nous, petits Européens !!! Après moult retards, nous avons enfin pu goûter à cette édition spéciale du hit de Konami, quelque peu remaniée pour satisfaire notre public... Alors, quels sont les changements et nouveautés ? Eh bien notons tout d'abord la présence de 24 morceaux, un nombre plutôt intéressant par rapport aux différentes versions japonaises (le jeu a déjà été décliné en 3 épisodes sur PS, plus quelques éditions parallèles). Parmi toutes ces chansons, on retrouve quelques morceaux tirés des jeux japonais, comme « Make a Jam » par exemple. Malheureusement, nos préférés en général ont disparu (snif, pourquoi avoir enlevé « Buterfly » ?!)... Sinon, au chapitre des nouveautés, le deal signé avec Universal a permis à Konami d'ajouter un nombre conséquent de musiques inédites, spécialement choisies pour coller aux goûts du public européen... En gros, une bonne moitié des rnorceaux est devenue techno... Nous, ça nous a un peu déçus, mais bon, ça devrait satisfaire les exigences générales. Toutefois rassurez-vous, il reste tout de même pas mal de titres vieillots mais sympas à danser, comme « I Will Survive », « Video Killed the Radio Star », ou encore différents titres tendance salsa, etc. Autre innovation, l'ajout de deux nouveaux modes de jeu : le Workout Mode et le Lesson Mode. Le premier représente en fait le Diet Mode du troisième épisode japonais, qui permet de se faire un programme minceur, en entrant son poids et le nombre de calories qu'on souhaite brûler ! Le Lesson Mode lui, comme son nom l'indique, permettra au public occidental d'apprendre petit à petit comment jouer à DDR avec le tapis... Notez d'ailleurs que le niveau de difficulté semble avoir été revu à la baisse pour nous (ils nous prennent pour des nuis ou quoi !). Voilà, sinon pour les infos pratiques genre le prix du tapis (qui sera semble-t-il vendu à part, pas glop), on vous en dira plus lors du Test.

Graphiquement, rien n'a vraiment changé depuis le premier épisode.







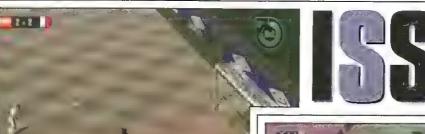
Dancing Stage Furnmix



Le mode Workout, qui vous permet de mettre en place un programme minceur Ce jeu va cartonner aux States!



Il est désormais possible de choisir son personnage.









Grâce à
la nouvelle
licence
FIFPRO,
on a droit
aux vrais
noms des
footbelleurs

'arrivée d'un nouvel ISS est toujours un événement chez nous. Alors inutile de dire que lorsqu'on a reçu la première version japonaise, on était tous fous, impatients de voir si les gars de Konami étaient capables de reproduire le même chef-d'œuvre que sur PlayStation. Vous le savez sûrement, l'enthousiasme avait vite fait place à la désillusion. L'édition française quant à elle est presque identique point par point, à ceci près qu'il y a tout de même eu quelques modifications intéressantes. Les déplacements des joueurs sont un poil meilleurs et on construit mieux son jeu. Graphiquement ça se tient, les joueurs sont bien modélisés, et l'aliasing est moins prononcé que sur certains titres. Il semble aussi que des bugs aient été

corrigés, comme les ralentissements qui ont tout simplement disparu. Les modes de jeu sont les mêmes : on retrouve le Trophée Olympique, le Championnat Mondial et la Coupe Internationale. Parmi les nouveautés, on a droit à un mode Scénario qui permet de reprendre les moments les plus importants de l'Euro qui s'est déroulé cette année, comme le penalty de l'Espagne contre la France, raté à la dernière minute (sois pas deg' Angel !). Cela dit, même si cet ISS-là s'en sort mieux qu'un FIFA 2001 par exemple (désormais, licence oblige, tous les vrais noms des joueurs y sont !), il faudra attendre la « vraie » version de ISS pour avoir un foot digne de ce nom sur PS2.



Vous avez le choix d'engager cette jolie danseuse ou, plus loin, d'enrôler un guerrier du nom de Zeus.

Editeur : Activisio
Machine PlayStation
Sortie en Europe : décembre 200

orphen

Un RPG sur PS2 ? Voilà
évidemment le genre de nouvelles
dont on se réjouit. Préparez-vous
à vivre une aventure haute en
couleur où les dialogues et
les liens qui unissent chaque
personnage ont une importance
toute particulière.

Parlote et action

Orphen se distingue par une ambiance assez spéciale, rythmée par les cinématiques et les multiples dialogues. C'est qu'on parle beaucoup dans ce jeu, et pas qu'un peu. Dans la version que nous avons eue entre les mains (oui, les mains !) tout était en anglais et pas sous-titré. Dès qu'il se passe quelque chose, les personnages échangent leurs impressions, se disputent ou s'encouragent. Résultat, le jeu est plus vivant mais perd un peu en rythme. Du côté de la réalisation, Orphen n'impressionne guère mais propose un système de combat assez poussé, où se mélange allégrement pouvoirs magiques, tirs à distance, coups au corps à corps et protections pour éviter les frappes ennemies. C'est un tantinet brouillon au départ (les combats se déroulent en temps réel) mais lorsqu'on a appris à anticiper et à mettre en place certaines tactiques, on s'y fait Vous pouvez, bien entendu, interagir avec certains éléments de votre environnement ou encore utiliser des objets (vous trouverez de nombreux coffres sur votre chemin renfermant toujours quelque chose) Bref, même si à première vue Orphen ne révolutionne pas le genre, il faudra voir ce que vaut ce RPG sur la longueur. Réponse lors du test complet, certainement le mois prochain...

rphen est un sorcier brillant mais indépendant. Il ne voyage néanmoins pas seul et se voit constamment accompagné de différents comparses II y a notamment Magnus, jeune garçon en admiration devant son maître, et Cléo, une jeune fille noble au caractère assez difficile qui passe son temps à contester les choix et les décisions d'autrui, n'en faisant finalement qu'à sa tête. L'aventure débute sur un bateau, alors que nos héros se rendent sur un nouveau continent. C'est là que vous rencontrez vos premiers monstres un crabe géant et un serpent de mer (les gros moustiques comptent pour du beurre), ainsi que les personnages qui vont partager votre destin et votre route. Sephy, la danseuse, Mar, le musicien ou encore Zeus. le guerrier, feront ainsi partie de la fête à différents moments du jeu. Enfin, n'oublions pas Volcan et Dortin, véritable duo comique de jeunes frères que tout oppose et qui font figure de clowns tout au long de l'aventure mais qui pourront néanmoins se révéler utiles...

Seul, face à plusieurs monstres, il faut savoir se battre de façon un tout petit peu tactique



Zeus, dans toute sa splendeur guerrière



En concentrant son énergie, Orphen est capable de délivrer des attaques de puissance supérieure





n changements et innovations...

luit mois après sa sortie japonaise. Sega GT e dévoile enfin dans une version PAL, qui 'annonce malheureusement assez pauvre

On pourra cette fois conduire des bolides américains, comme la fameuse Viper.

Sans être vraiment moche, Sega GT ne tient pas la comparaison face à des titres comme les 24 Heures du Mans.

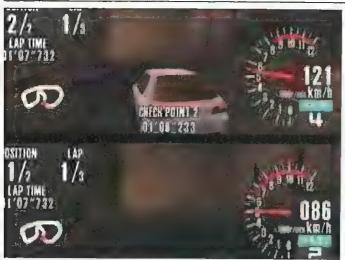




n avril dernier, Sega GT fit partie de ces rares grosses déceptions, sur Dreamcast. C'est vrai que la console à la spirale nous a plutôt habitués aux bonnes surprises, ces derniers temps... Annoncé avant sa sortie japonaise comme étant le « Gran Turismo Killer » made in Sega. le désenchantement fut assez important lorsqu'on découvrit à l'époque un jeu vite fini, peu appliqué et finalement loin d'être à la hauteur de son illustre modèle. Cette production ne manquait pourtant pas de potentiel, d'envergure, Sega avait apparemment vu les choses en grand... Sans toutefois laisser assez de temps aux développeurs pour peaufiner leur bébé, semble-t-il Dès lors, et vu la durée impressionnante de la localisation, on est en droit de s'attendre à une « séance de rattrapage » avec cette nouvelle sortie. Aïe, ça paraît déjà compromis!

Quoi de neuf decteur ?

L'amélioration la plus importante qu'on aurait souhaitée constater, sans hésitation, se situe dans le gameplay... Niveau conduite, Sega GT était, en effet, bien loin de proposer aux joueurs de bonnes sensations. Les voitures se traînaient comme des veaux et glissaient sur la piste comme des péniches, le bruit des moteurs faisait penser à ceux d'une R-21 diesel... Bref, les courses manquaient très nettement de punch et de férocité. De ce point de vue, malheureusement, nous n'avons pas noté d'améliorations. Dommage, car la gestion super-précise de l'accélération et du freinage rend la conduite assez



mode Deux Joueurs ne souffre d'aucun ralentissement, mais la distance fichage est très nettement réduite.



Comme dans GT sur PlayStation, les vitres ne sont pas transparentes mais super-teintées.

attachante. On aurait également apprécié l'implantation de nouveaux tracés, tant ceux déjà présents dans la version japonaise sont peu nombreux et inintéressants. Bon. au lieu de ça, cette localisation aura permis à la liste de constructeurs de s'allonger nettement. Neuf marques occidentales (Alfa Romeo, Audi, Dodge, Fiat, Ford, Mercedes, Opel, Peugeot et Renault) viennent donc s'ajouter aux huit japonaises déjà présentes (Daihatsu, Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Subaru, Suzuki et Toyota) Un petit plus nécessaire pour coller aux exigences de notre public. Nous avons également relevé un certain effort de lisibilité dans les menus du jeu, avec l'apparition d'icones qui rendent l'interface une petit peu moins austère qu'avant (c'est toujours le bordel, mais bon). Sinon, le jeu reste le même dans le déroulement. Inutile de vous expliquer tout cela en détail pour le moment, puisqu'il ne s'agit finalement que d'une simple copie (à deux ou trois éléments près) de la formule Gran Turismo. Allez, vous en saurez plus le mois prochain.





Editeur : Koei

Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : décembre 2000

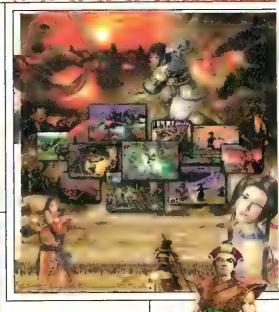
Après avoir désarçonné un cavalier adverse à la lance, vous pourrez subtiliser son cheval.











Outre les coups faibles et les coups forts, vous disposez d'un super-coup spécial. Tout le monde vole !

Dynasty Warriors

Testé en japonais dans l'excellentissime Joypad n°100 (un super bon magazine sur les jeux vidéo). Shin-Sangoku Musō arrive en officiel pour soutenir le lancement de la console...

ancement qui, selon toute vraisemblance, aura besoin de ce soutien. L'ensemble des titres annoncés pour la sortie de la console n'a pas de quoi défrayer la chronique et, du coup, ce Dynasty Warriors 2 pourrait bien faire son trou pour vous occuper, entre deux séances de films DVD. Ce beat'em all introduit, en effet, quelques idées intéressantes pour sortir un peu du schème d'échec que connaît le genre depuis la passage à la 3D. On se souvient tous des ancêtres en 2D, Streets of Rage, Double Dragon et autres Final Fight, mais après, c'est comme qui dirait le trou noir...

Qualis époque épique les colegrand

Le premier élément qui distingue Dynasty Warriors du reste, c'est le support de la puissance de calcul de la PS2 : les combats peuvent engager plusieurs dizaines de protagonistes en même temps à l'écran, en temps réel, le tout quasiment sans le moindre ralentissement ! Du coup, l'action passe à la puissance supérieure et les sensations aussi! Reste que le principe en lui-même demeure répétitif. Pour limiter cela, les développeurs ont donc introduit une dimension tactique, offrant la possibilité au joueur d'influer sur le conflit des trois puissances présentes dans le jeu autrement qu'à la force du paddle. En effet, les déplacements de vos troupes auront une importance capitale sur le déroulement du conflit. A vous de choisir quelles routes explorer, quelles concessions faire, pour limiter les pertes et vous placer sous les meilleurs auspices guerriers possibles! Ajoutez quelques autres possibilités comme le choix du général au départ,

Le nombre hallucinant de combattants à l'écran rend l'action particulièrement épique.



la possibilité de monter à cheval pour accélérer vos déplacements (ou de piquer celui des autres, si vous n'en disposez pas), l'utilisation d'un arc pour agir à distance (du snipe avant l'âge, quoi), et on obtient un titre appréciable, compte tenu de la pauvreté de principe qui sévit sur les autres jeux de la machine Certes, le jeu en version japonaise était trop difficile, on peut par conséquent espérer que la transposition aura tenu compte de ces critiques pour balancer un peu mieux son gameplay. En attendant, j'ai beau chercher, c'est triste à dire mais Dynasty Warriors 2 reste un des rares titres vraiment intéressants sur PS2, hormis un Tekken Tag poussif (au vu de la version PAL que nous avons essayée) et finalement peu novateur. Nous verrons bientôt comment DW2 s'en sort quant à son passage dans le monde étroit du 50 Hz.

Dides-ilvus ilvs queidre Véridés... Le general de la jeu de voire divix

Aimez-vous lire, dans Joypad, des infos

Mon Non

sur l'économie du jeu vidéo ?

🔳 Oui

Joypad a besoin de vous! Dites-nous ce que vous pensez de nous, en bien

tire	me en mal. Et allez, nous rons au sort cinq d'entre vous. A la clef, pour les	16
пе	ureux élus, le jeu de leur	Évé
	choix, toutes consoles	Rep Nev
	confondues	Zoo
	donnon ad co	Dos
VALLE E	T JOYPAD	Bus Ziqi
1003 E	1 JOIPAD	Ľhí
	uis quand lisez-vous Joypad ?	Net
	Moins d'un an	Test
00	Depuis 1 à 2 ans	Zap Acti
	Depuis 3 à 4 ans Depuis plus de 4 ans	Arc
	Depuis sa création	Astı
		Pok
2 A qu	elle fréquence lisez-vous Joypad ?	Le
	Tous les mois	Joyg
00	6 à 10 fois par an Moins de 6 fois par an	Zap Côti
	C'est la première fois	Mod
	•	
3 Vous		11
	Abonné	_
	Non abonné	ָ ֪֖֖֞
En de	ehors de vous, combien de personnes	Ċ
lisent	votre exemplaire de Joypad ?	
	Aucune	12
	Une	_
]	Deux Trois ou plus	ָ ֪֖
	note on pros	Ū
▼ Quel	le note d'appréciation (sur 20)	Ċ
donn	eriez-vous à Joypad ?	C
	/20	47
5 Par r	apport à il y a un an, lisez-vous Joypad	13
	Avec plus d'intérêt	
	Avec moins d'intérêt	
	Avec autant d'intérêt	14
Com	ment vous êtes-vous procuré ce	
	éro de Joypad ?	_
	Je suis abonné	15
	Je l'ai acheté chez mon marchand de journaux	
	Une autre personne de mon foyer l'a acheté	
	Un ami me l'a prêté ou donné D'une autre façon	4.5
		16
	ment avez-vous connu Joypad?	
	Par des affiches	
	En regardant chez un marchand de journaux Un ami m'en a parlé	17
_	en ann men a parte	

Par un autre biais

Ce numéro d	e lovo:	ad vous l'a	avez	18 Souhaitez-vous trouver, dans Joypad,
Lu en entid				
Lu en part		que		plus d'infos sur l'actualité des consoles
Survolé	ic			portables (tests de jeux, de machines,
Pas fu				previews) ?
				Oui, j'en veux plus
Que pensez-	vous de	s différent	tes	·
rubriques de				
•		note	note	Ne changez rien, c'est très bien comme ça
	page	de lecture	d'appréciation	
énement	8	/20	/20	1 9 Vous connectez-vous sur le 36 15 JOYPAD?
portage	24	/20	/20	
WS	35	/20	/20	Souvent Parfois Jamais
om	97	/20	/20	Si oui, donnez une note de satisfaction sur
ssier	28	/20	/20	20 au 36 15 JOYPAD
siness Pad	86	/20	/20	/20
ue Pad	88	/20	/20	/20
istoire des jeux vidéo	82	/20	/20	
pad	90	/20	/20	20 Vous connectez-vous sur le 36 15 Cheat?
i i	109	/20	/20	Souvent Parfois (amais
ping Europe	148	/20	/20	
u Game Boy	154	/20	/20	Si oui, donnez une note de satisfaction sur
ade	160	/20	/20	20 au 36 15 Cheat
uces	166	/20	/20	/20
rePad	158	/20	/20	/20
courrier des lecteurs	174	/20	/20	
pad achats	176	/20	/20	2 1 En matière de jeu vidéo,
ping Japon	106	/20	/20	qu'espérez-vous trouver sur minitel ?
é Pécé	156	/20	/20	
de d'emploi	178	/20	/20	Des soluces et astuces
ac a cimpion	170	, 20	,20	Des concours
Trouvez-vous	s aue le	es notes c	las tasts	Des infos
de Joypad so		C3 110 CC3 C	ics cests	
Trop dures				
Trop cool				Vous n'allez pas sur minitel
Juste comme	a Il faut			
juste comme	i laut			Yous et les jeux vidéo
En général, ê	tes-voi	us d'accor	rd avec	Toda et les jeux video
les tests de Je			d aree	
Oui, toujours				22 Quelle console possédez-vous
Oui, presque				et utilisez-vous régulièrement ?
— Ouià 80 %	,			_
Une fois sur				PlayStation Game Boy Color
Rarement	UCUA			100000
THE CHICAL				
Trouvez-vous	nue l'	informati	on donnée	Dreamcast Autres
par Joypad so	-	iiioi iijaci	on donnee	Game Boy
Fiable		■ Peu fiable		
Trable		- I'cu nabic		
Aimez-vous lire	des inf	os sur Pact	ualité d'une	23 Comptez-vous acquérir d'ici fin 2001
console autre q				
Ouj		Non Non	JOJJEGEL .	
Aimez-vous l	ire dar	s lovnad	des infos	PS one Pas d'autre console X-Box en 2001
Aimez-vous lire dans Joypad, des infos sur les consoles à venir ?		200 111103		
Oui	_	D Non		Game Boy Advance
Aimez-vous	lire. da	ns lovoac	l. des infos	
sur les vente				24 Achetez-vous des jeux d'import
□ Oui		II Non		américains ou japonais ?
	-			antonicanis ou japonais :

Our, souvent

Oui, parfois

Non, jamais ou pratiquement jamais

25 Depuis combien de temps jouez-vous	35 Quels types de jeu préférez-vous?	4 1 Vous allez au cinéma
aux jeux vidéo ?	l'adore l'aime Mouais je n'aime pas	Moins d'une fois par mois
Moins de l an	leux de rôle/aventure	Une fois par mois
De I an à 3 ans	(Final Fantasy, De Sang Froid)	2 à 4 fois par mois
De 4 ans à 8 ans	leux d'action/aventure	Plus de 4 fois par mois
Plus de 8 ans	(Resident Evil, Metal Gear)	This at 1 total partitions
	Quake-like	42 Vous possédez un téléphone mobile
26 Possédez-vous un micro-ordinateur?	(Quake, Medal of Honor)	Bouygues Telecom
Pour aller	leux de tir	Itineris
jouer travailler sur Internet l'éducation	(Colony Wars, Time Crisis)	SFR
Oui	leux de course	Nomad
un PC	*	OLA
Out,	(Gran Turismo, Colin McRae Rally)	
un Mac	Badana Balana Manata da Alana ana l	Mobicarte
Non	J'adore J'aime Mouais Je n'aime pas	Entrée libre
	Jeux de baston 3D	Pas de téléphone mobile
27 Regardez-vous les DVD vidéo	(Soul Calibur, Tekken, Dead or Alive)	
(plusieurs réponses possibles)?	Jeux de baston 2D	43 Quel équipement audiovisuel
Sur un lecteur DVD de salon	(Marvel vs Capcom, Street Fighter Alpha)	possédez-vous ?
Sur un PC ou un Mac avec un lecteur DVD-Rom	Jeux de sport	Chaîne Hi-Fi TPS
Je ne regarde pas les DVD vidéo	(FIFA, Mike Tyson's boxing)	Télévision 16/9° Câble
	Jeux de glisse	Home Theatre DVD Vidéo
28 Achetez-vous des DVD vidéo?	(Cool Boarders, Tony Hawk's, SSX)	Magnétoscope Lecteur Mini Disc
<u>, </u>	Jeux de musique	Canal Satellite Lecteur MPEG-3 type Ri
Plus de 3 par mois	(Bust a Groove, Parappa, Music)	
1 à 3 par mois		44 Combien de temps passez-vous par
Moins d'un par mois	26 Ashatan news day laws are state	semaine devant la télévision
Je n'achète pas de DYD vidéo	36 Achetez-vous des jeux en série	(hors console de jeu) ?
	économique (moins de 250 F) ?	l à 10 heures
29 Vous connectez-vous sur des sites	Souvent	10 à 20 heures
Web d'infos sur les jeux vidéo ?	Parfois	Plus de 20 heures
Souvent Parfois Rarement Jamais	Jamais	
www.overgame.com		45 Regardez-vous la chaîne Game One?
www.geuxvideo.com	Yous et vos loisirs	Oui, souvent
		Parfois
	37 Vous êtes	
· · · / · · · · · · · · · · · · · · · ·	Un homme	Non, jamais
Sites d'éditeurs de jeux vidéo	Une femme	45 Danie
		46 Depuis que vous jouez, vous avez
30 Possédez-vous les accessoires suivants	38 Ouel âge avez-vous ?	plutôt diminué le temps consacré à
pour votre console ?	38 Quel âge avez-vous?	plutôt diminué le temps consacré à La télévision
pour votre console ? J'ai Je compte acquérir	De 12 ans à 14 ans	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport
pour votre console ? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport le cinéma
pour votre console ? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport
pour votre console ? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties
pour votre console ? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock"	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ?
pour votre console ? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans B Lisez-vous régulièrement d'autres	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo?	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo!
pour votre console ? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou-
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou-
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console?	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis I an	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis I an PlayStation magazine/20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console?	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation Magazine July 20 Total Play	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis an PlayStation /20 Magazine /20 Play Power /20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console?	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis I an PlayStation magazine/20 Total Play/20 Play Power/20 Dreamcast	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis I an PlayStation Agazine Iotal Play	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console? 3 2 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne? Moins de 5 heures	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis an PlayStation /20 Magazine /20 Dreamcast /20 Dreamcast /20 Consoles+ /20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console? 3 2 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne? Moins de 5 heures De 5 à 9 heures	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis I an PlayStation Magazine Iotal Play/20 Play Power/20 Dreamcast Magazine Consoles+/20 Jeux vidéo/20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console? 3 2 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne? Moins de 5 heures De 5 à 9 heures De 10 à 14 heures	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 3	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis I an PlayStation Magazine Iotal Play/20 Play Power/20 Dreamcast Magazine Consoles+/20 Jeux vidéo/20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir.
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation Magazine Iotal Play/20 Play Power/20 Dreamcast Magazine Consoles #/20 Lisez-vous régulièrement d'autres magazine depuis l'an Note nellement depuis l'an Note nellem	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir.
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation Magazine Iotal Play/20 Play Power/20 Preamcast/20 Dreamcast/20 Consoles Max/20 Lisez-vous régulièrement d'autres	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console? 3 2 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne? Moins de 5 heures De 5 à 9 heures De 10 à 14 heures De 15 à 19 heures De 20 à 29 heures 30 heures et plus	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis an PlayStation /20 Play Power /20 Play Power /20 Dreamcast /20 Dreamcast /20 Consoles /20 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines ?	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console? 3 2 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne? Moins de 5 heures De 5 à 9 heures De 10 à 14 heures De 15 à 19 heures De 20 à 29 heures 30 heures et plus 3 3 A quelle fréquence achetez-vous des jeux? Au moins une fois par semaine Au moins une fois par mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis I an PlayStation Magazine Iotal Play/20 Play Power/20 Preamcast Magazine Consoles 4/20 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines? Régulièrement Occasion- Pas lu Note	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console? 3 2 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne? Moins de 5 heures De 5 à 9 heures De 10 à 14 heures De 15 à 19 heures De 20 à 29 heures 30 heures et plus 3 3 A quelle fréquence achetez-vous des jeux? Au moins une fois par semaine Au moins une fois par mois Au moins une fois tous les deux mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation nellement depuis l an PlayStation nellement depuis l an Play Station nellement depuis l an Note nellement depuis l an	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console? 3 2 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne? Moins de 5 heures De 5 à 9 heures De 10 à 14 heures De 15 à 19 heures De 20 à 29 heures 30 heures et plus 3 3 A quelle fréquence achetez-vous des jeux? Au moins une fois par semaine Au moins une fois par mois Au moins une fois tous les deux mois Au moins une fois tous les deux mois Au moins une fois tous les deux mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation Magazine Iotal Play/20 Play Power/20 Preamcast Magazine Consoles Magazine Consoles Magazine Consoles Max/20 40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines? Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an Joystick/20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue Ville Code postal
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande Multitap 3 1 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console? 3 2 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne? Moins de 5 heures De 5 à 9 heures De 10 à 14 heures De 15 à 19 heures De 20 à 29 heures 30 heures et plus 3 3 A quelle fréquence achetez-vous des jeux? Au moins une fois par semaine Au moins une fois par mois Au moins une fois tous les deux mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation nellement depuis l an PlayStation nellement depuis l an Play Station nellement depuis l an Note nellement depuis l an	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue Ville Code postal Jeu que vous souhaitez recevoir
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation Magazine Iotal Play/20 Play Power/20 Preamcast Magazine Consoles Magazine Consoles Magazine Consoles Max/20 40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines? Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an Joystick/20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue Ville Code postal Jeu que vous souhaitez recevoir
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation /20 Play Power /20 Play Power /20 Dreamcast /20 Preamcast /20 Consoles +/20 Lisez-vous régulièrement d'autres magazine ? Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an Joystick /20 Première /20 Première /20 Onze Mondial /20 Onze Mondial /20 Onze Mondial /20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue Ville Code postal Jeu que vous souhaitez recevoir
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation Magazine	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue Ville Code postal Jeu que vous souhaitez recevoir Sur quelle console ?
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation Magazine/20 Total Play/20 Play Power/20 Dreamcast Magazine/20 Consoles Max/20 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines? Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an Joystick/20 Première/20 Onze Mondial/20 Entrevue/20 Entrevue/20 Entrevue/20 Efficho des Savanes/20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue Ville Code postal Jeu que vous souhaitez recevoir Sur quelle console ? Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à :
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation Magazine/20 Total Play/20 Dreamcast/20 Dreamcast/20 Consoles Max/20 Lisez-vous régulièrement d'autres magazine/20 Consoles Max/20 4 Lisez-vous régulièrement depuis l an Joystick/20 Première/20 Onze Mondial/20 Entrevue/20 Entrevue/20 Auto Moto/20 Auto Moto/20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue Ville Code postal Jeu que vous souhaitez recevoir Sur quelle console ? Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à : ENQUETE JOYPAD
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation Magazine/20 Play Power/20 Dreamcast Magazine/20 Consoles Max/20 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines? Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an Joystick/20 Première/20 Onze Mondial/20 Entrevue/20 Licho des Savanes/20 Auto Moto/20 Super Picsou Géant/20 Super Picsou Géant/20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue Ville Code postal Jeu que vous souhaitez recevoir Sur quelle console ? Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à : ENQUETE JOYPAD BP 52
pour votre console? J'ai Je compte acquérir dans les 6 mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans 39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an PlayStation Magazine/20 Total Play/20 Dreamcast/20 Dreamcast/20 Consoles Max/20 Lisez-vous régulièrement d'autres magazine/20 Consoles Max/20 4 Lisez-vous régulièrement depuis l an Joystick/20 Première/20 Onze Mondial/20 Entrevue/20 Entrevue/20 Auto Moto/20 Auto Moto/20	plutôt diminué le temps consacré à La télévision Le sport Le cinéma Les sorties Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo! Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête. Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir. Nom Prénom Rue Ville Code postal Jeu que vous souhaitez recevoir Sur quelle console ? Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à : ENQUETE JOYPAD



nbarquement immédiat avec JAMEL sur le mcm.net

l'occasion de la sortie en vidéo de "JAMEL EN SCÈNE" le 10 octobre 000, vous pouvez gagner une journée avec JAMEL le 22 novembre 2000 des VHS de son spectacle. Alors connectez-vous au mcm.net.



Partie 10 La révolution des consoles 32 bit

Alors que les 8 bits sont définitivement mortes et enterrées et que

les 16 bits arrivent en fin de règne voilà qu'une nouvelle génération

les 16 bits arrivent en fin de règne, voilà qu'une nouvelle génération de machines fait son apparition : celle des 32 bits (logique). Sega entre dans la danse avec sa Saturn, immédiatement suivi de Sony, que tout le monde regarde avec attention et qui devra, sur ce marché nouveau pour lui, faire ses preuves. Reste Nintendo, éternel petit dernier, qui prend son temps et observe, afin de se distinguer...

consoles 32 bit

ésumé de l'épisode précédent : tandis que la Megadrive et la Super Nintendo dominent leur époque, il est de nombreux constructeurs qui tentent de s'imposer tant bien que mal sur le marché de plus en plus concurrentiel du jeu vidéo. Atari s'y brûlera les doigts, tout comme Apple, Philips ou Commodore. Le Japon domine le reste du monde mais même en son sein, les tentatives de certains constructeurs sont vouées à l'échec (avec la Nec PC-FX ou la Playdia, par exemple). Dur d'être au premier plan de la scène vidéo-ludique..

Fin 94, une nouvelle ère s'ouvre à nous. Une ère faite de jeux sur CD-Rom et où Sega, habitué à porter le premier coup, sort sa Saturn avant tout le monde. Sony suivra de très près avec sa PlayStation, mais nous en reparlerons plus tard. Voici donc le monde face à la Saturn, console massive et imposante, qui fera oublier tant bien que mai l'essai pathétique de Sega de proposer un accessoire estampillé 32 bits : le « champignon » 32 X, que l'on posait sur sa Megadrive et qui était censé permettre de réaliser des jeux autrement plus performants. On efface donc cet essai raté et on se concentre de nouveau sur un projet qui en vaut la peine. La Saturn ne sort pas toute nue. On y trouve tout d'abord Virtua Fighter qui, quoiqu'on



vanjo logu, superbe, prouve toule la maitrise de Rare par rapport à la N64 Heureusement qu'il est la



Resident (v.d. fera sensation sar (S. lin coap dur pour Seaa, am n'en profitera due men plus lard

en pense et en dise, reste le premier jeu de combat en 3D de l'histoire. Fidèlement adapté de l'arcade on peut trouver ça risible aujourd'hui mais, à l'époque, cela nous a montré que le fossé entre jeux d'arcade et jeux consoles devenait de plus en plus mince - VF ne plaît cependant qu'à un public restreint, capable de faire abstraction de la simplicité des décors (3D grossière et sans effets) pour se concentrer sur l'intérêt du titre et sa jouabilité. Durant deux ou trois ans, les bons jeux vont se succéder sur Saturn. Citons en vrac Clockwork Knights, Nights into Dreams, Daytona USA (un titre à polémiques), Virtua Fighter 2 (sublime), Sega Rally, Panzer Dragoon ou encore Dragon Force. Sega se démarque évidemment grâce aux adaptations de ses titres arcade (Virtua Cop 1 & 2, qui utilisaient le flingue spécial, deux très bons titres pour les fans, ou encore ManX TT, simulation de moto) mais dans la guerre sans merci qui l'a opposé à la PlayStation, les coups reçus ont été mortels. Mais, au fait, que s'est-il donc passé ? Revenons quelques années en arrière et replongeons dans le contexte de l'époque... En gros, recentrons le débat !



ces adaptations de jeux SAK scront tres reussies su Saturn-Dans certains cas il jaudra neanmoins l'adjonction d'une curtouche memoire speciale

Où Sega perd du terrain...

Sega aime être le premier sur un nouveau marché. A l'époque des 8 bits, il a suivi la vague Nintendo, essayant tant bien que mal d'imposer sa Master System. Lorsque la technologie 16 bits a été à peu près au point, Sega n'a en revanche pas attendu pour proposer au monde la Megadrive. Sur le coup, il s'en est plutôt bien sorti. Avec la Saturn, l'intention est la même : sortir avant son ou ses concurrents (on remarquera que pour la Dreamcast, c'est encore Sega qui a ouvert le bal). La firme japonaise sait que Nintendo a un projet mais qu'il est encore loin d'aboutir. Reste Sony, le petit nouveau, dont il faudra sûrement se méfier mais qui doit faire ses preuves. A un mois d'intervalle, les deux consoles sortent au Japon (fin 94). On a alors tout loisir de voir de quelle façon les machines se vendent et évoluent, en parallèle, et les commentaires vont bon train. Deux écoles se forment : certains ne jurent que par Sega, heureux de voir ses titres arcade adaptés et de pouvoir s'essayer à de « vrais » jeux, tandis



aper Mario 64, le premier jes 1564, reste encore nantenant un des tout meilleurs. C'est la force de Initendo-proposer de gros titres le plus rapidement Jossible Bon, ensuite, il faut attendre plus longtemps

ue d'autres soutiennent avec véhémence la layStation, la trouvant à juste raison plus puissane (notamment dans le domaine de la 3D, dans lequel ı console s'est spécialisée) et disposant de jeux plus eaux et plus impressionnants. La bataille ensuite ait rage. Là où la Saturn propose Virtua Fighter, la layStation sort de son chapeau magique Toshinden 'abord (super-impressionnant à l'époque), puis ekken. Le coup porte et fait mal. Là où il y a Daytona SA, de l'autre côté il y a Ridge Racer. Chacun choit son camp mais, avec le temps, les titres d'exeption se multiplient sur PS et certains seront même daptés plus tard sur Saturn (c'est le cas de Resident vil, WipEout ou Tomb Raider), ce qui en fera une onsole quelque peu « has been ». Et puis il ne faut as s'y tromper : les jeux 3D sont moins beaux sur aturn que sur PS, et l'ère de la 2D - domaine dans quel la machine de Sega se distingue - est quelque au tombée en désuétude. Il faut dire que, de son ité, Sony fait dans le grandiloquent, avec des impagnes de pubs monstrueuses et le désir affiché s'imposer comme le nouveau numéro 1 du marché déo-ludique. Un pari ambitieux qui aura fini par se rifier avec le temps. Mais dans ce domaine rien est jamais figé, c'est là la règle numéro un qu'il ut constamment avoir en tête... Cela, ajouté à des tails qui ont plus ou moins d'importance (les iddles européens de la Saturn, par exemple, bien oins ergonomique que leurs homologues japonais) ront perdre crédibilité et assurance à Sega, qui cule ostensiblement face au raz de marée syStation. Signalons aussi que Yu Suzuki lui-même, and créatif au sein de Sega (il est à l'origine de mbreux hits en arcade : Hang On, Out Run, After irner, Virtua Fighter, Ferrari 355...), ne voit pas en Saturn la machine de ses rêves, pas assez puisnte pour satisfaire ses besoins. Il l'avouera bien is tard, évidemment, à la sortie de la Dreamcast. r cette dernière, en revanche, il proposera enmue, jeu en gestation dans son esprit et son idio depuis plusieurs années déjà...



ia Fighter 2, sans doute le medleur jeu de combat i Saturn



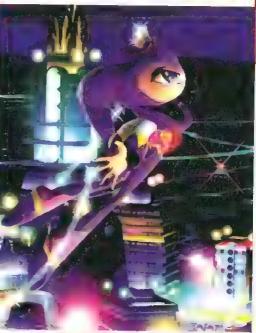
Et Nintendo dans tout ça ?

Nintendo étonne. Et pas toujours dans le bon sens. Lorsque les 32 bits arrivent sur le marché, Nintendo joue la carte du bluff, avec des campagnes de pubs annonçant notamment sa 64 bits surpuissante, développée en collaboration avec Silicon Graphics (ils appelaient ça la « Reality Immersion Technology »), dont les stations de travail sont connues dans le monde entier et servent à réaliser les effets spéciaux des films les plus impressionnants. Le temps ne jouera néanmoins pas en la faveur du géant nippon qui. sur cette génération de consoles, perd de sa superbe et de son assurance. En fait, les erreurs seront multiples. Parmi elles, citons principalement l'arrivée tardive de la N64 sur le marché japonais (en juin 96) et, surtout, l'adoption du format cartouche, désormais tombé en désuétude depuis l'arrivée des 32 bits. Rappelons que bien des années avant la sortie de la PlayStation, Nintendo avait un projet de lecteur de CD-Rom développé conjointement avec Sony et que c'est Nintendo qui a tout annulé au dernier moment. Si l'on pouvait réécrire l'histoire, je me demande ce qui se passerait... Pour en revenir au problème de la cartouche, plusieurs raisons ont décidé Nintendo à choisir une nouvelle fois ce support : 1) Hiroshi Yamauchi (président de Nintendo) et Shigeru Miyamoto (créateur de Zelda, Mario, Donkey Kong...) ont toujours supporté la cartouche, arguant notamment du fait que les temps d'accès sont instantanés, 2) les licences cartouches ont toujours rapportés beaucoup d'argent à Nintendo et 3) le piratage leur semblait plus difficile avec ce support. Des arguments qui se tiennent mais, dans les faits, tout prouve qu'ils ont eu tort. De nombreux développeurs tiers, découvrant le succès de Sony, se détourneront de Nintendo pour développer sur PlayStation. Cela leur rapporte



lekken premier du nom parait grossier à nos youx aujourd'hui. A l'epoque pourtant, il n'y avait pas photo, comparé a Virtua Fighter...

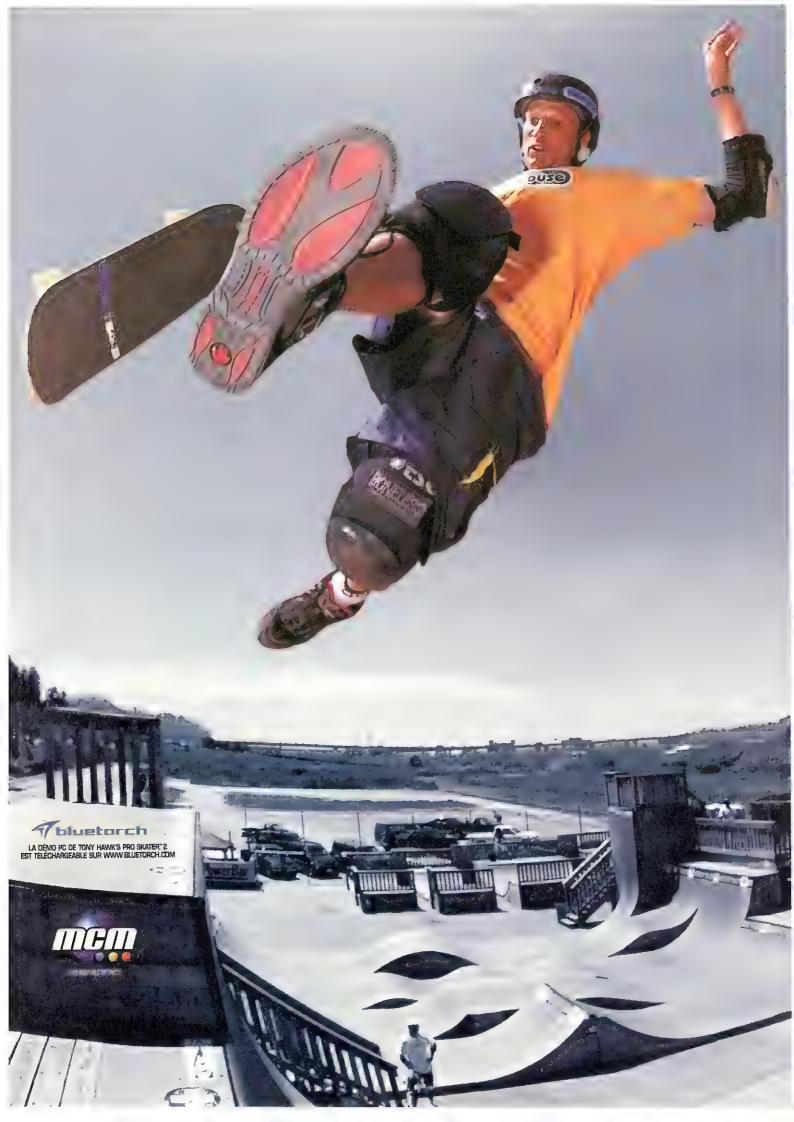
plus d'argent et il y a moins de contraintes. L'exemple le plus frappant est évidemment celui de Square, développeur attitré de Nintendo jusque-là qui continuera sa saga Final Fantasy dans le giron de Sony. Par la suite, le géant nippon désavoué tentera d'innover en annonçant la sortie de son DD64 mais l'histoire nous aura montré que, d'année en année, le produit sera éternellement repoussé. Finalement, il ne sortira qu'au Japon et fera tout sauf sensation. Encore un joli planté... Néanmoins, Nintendo s'en sortira sans casse grâce au développeur anglais Rare



Nights, heros embl<mark>emat</mark>ique de la Saturn

(qui proposera aux joueurs N64 certains de plus beaux fleurons de la console : GoldenEye, Banĵo & Kazooie, etc.), grâce à sa Game Boy au succès incroyable et incontesté et, enfin, grâce au phénomène Pokémon, qui aura permis au géant nippon d'engranger des milliards. La bonne tenue de la N64 sur le marché américain jouera également en sa faveur. Bref, aussi étonnant que cela puisse paraître, Nintendo s'en sera finalement mieux tiré que Sega pendant ces années 1995-2000 (la Saturn disparaît de la circulation en 1998). Reste à voir maintenant ce que réserve l'avenir à tous ces ténors du jeu vidéo...

4 suivre



FAITES UN PAS VER

Tony result est de recour. Et cette fois, il amène avec lui de nouveaux professionnels (Caballero, Koston, Mullen), de nouveales figures (Bluncsides, 65/FS, Nosesides+Tailsides, Húrricanes, Heelfilp Varials, Melon Grabs, Airwalks, Judos, etc.) et de nouvelles technologies (Editaur de skatoparks en tamps réel, Create-A-Skater). Construisez votre propre skatépark à domicile jusqu'à destruction finale (du skatopark, pas du domicile). Créaz votre skater selon votre envie. Puis mésurez-vous aux veritables pros. Vous découvrirez aussi de tous nouveaux niveaux des enimations de folie et un modé professionnel où vous pourrez gagner de l'argent et grimper dans les classements.





Mode 2 joueure et



NOUVEAUX NIVEAUX . FIGURES Nouvelles figures, nouveaux



Editeur de skatenorie

AVEC LES MPILLEURS PROFESSIONNELS OU SKATEBOARD
CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON
LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLOS / ROWLLY / STEAMER / J. THOMAS

BANDE SONORE HIP-HOP ET PUNK AVEC DES TITRES DE

"Un titre incontournable."

"Irréprochable !"

17/20

"La grande classe."

8/10

bequo

















Avec un mois d'avance, l'actu' PlayStation 2 se fait de plus en plus insistante. Dernière ligne droite pour Sony avant le lancement d'une console qui tarde tout de même à faire ses preuves. Les jeux débarquent, les annonces se sulvent, oui, mais les bons jeux se font toujours attendre. Inquiétant ? Pas encore, mais méfiance tout de même. En effet, du côté de Nintendo, Microsoft et même Sega (qui continue à proposer les meilleurs jeux du moment), la concurrence s'organise. Il va y avoir du sport...

Capcom aux commandes



plus ce qu'elle était. C'est en effet avec un brin de non-nostalgie (nouveau concept) qu'on se souvient de l'image de marché frileux que renvoyait il y a

encore quelques années le Vieux Continent. Les temps changent, je ne vous apprends rien. En clair, désormais, les éditeurs se font pas mal de gros sous chez nous et nous trouvent donc tout

L'Europe du jeu vidéo n'est à coup très sympathiques. Dernière preuve en date, la décision de Capcom qui devrait (conditionnel) désormais éditer lui-même ses titres PlayStation 2 (Street Fighter EX3, Onimusha, etc.) en Europe. Il faut rappeler que jusqu'à présent, l'édition des jeux Capcom était assurée par Virgin et Eidos. Subtilité de l'annonce, les deux compères pourront continuer à éditer les produits Capcom sur PlayStation et Dreamcast. Mais bon, cette déclaration ne devrait pas vraiment les ravir, tout de même...

le retour! Super Nintendo

Il faut de tout pour faire un monde... et plus particulièrement le retour fracassant d'une console mythique: la Super Nintendo! C'est officiel, fin novembre au Japon, Nintendo s'apprête à sortir Metal Slader Glory: Director's Cut sur la Super Famicom. Que d'émotions. Pour dresser l'historique de l'événement, sachez que cette nouvelle version de Metal Slader Glory (sorti initialement en 91, tout de même) devrait inclure des musiques inédites, mais surtout des graphismes retravaillés. Pour se procurer le titre, nos amis nippons (bah oui, pour les Ocidentaux, faut pas trop rêver non plus), devront se connecter à l'un des fameux Nintendo Power Rewritable Cart System. Pour ceux qui ne seraient

pas encore supra au courant, il s'agit de bornes où il est possible de télécharger des jeux Nintendo, qui se gravent ensuite directement sur une cartouche. Avantage de la chose : vous pouvez trouver le jeu à n'importe quelle heure du jour et de la nuit (les bornes se situant souvent dans des sortes de supermarchés

ouverts 24/24) et ce principe supprime les problèmes d'approvisionnement des boutiques. La rupture de stock n'existe plus, enfin sauf pour les cartouches vierges, mais cela est un autre problème. Morale de l'histoire : la Super Nintendo n'est pas encore tout à fait morte... Quelle classe!

Square s'adresse à ses fans

Le samedi 23 septembre, le Square Millenium Tour faisait escale à Paris. Un événement festif auquel nous vous permettions de participer (un petit coucou aux heureux gagnants) et qui conviait près de 200 fans triés sur le volet pour découvrir quelques jeux Square dont certains inédits en France. Ainsi outre la possibilité de s'essayer (si ce n'était déjà fait) aux titres du catalogue Square Europe (Vagrant Story, Parasite Eve 2, Saga Frontier 2, etc.), de jouer à une version anglaise de Final Fantasy IX, d'admirer une présentation du système Play Online (le portail internet de Square) et de découvrir une vidéo inédite de The Bouncer (la véritable attraction de la journée ; voir les News!), les heureux élus ont pu s'affronter lors d'un concours Ehrgeiz (avec des figurines de Front Mission 3 et autres sympathiques goods Square à la clef). Finalement, une session de questions-réponses avec le traducteur principal de Square Europe fut organisée. Confirmation d'ailleurs, que pour des raisons de coûts/délais de traductions et d'orientation de marché (obiectif Play 2 à fond !), Chrono Cross et Legend of Mana ne verront jamais le jour chez nous. Une journée que certains auraient espérée plus riche en surprises, mais qui a néanmoins le mérite de prouver que Square reste l'un des rares développeurs à vraiment se soucier de ses fans. Bravo.



And the

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes, toutes consoles confondues. A cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'octobre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois (les sorties des derniers titres PlayStation 2 et Dreamcast ne sont donc pas pris en compte). Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon), CTW (Europe) et l'organisme NPD Group (Etats-Unis).

Top 5 japonais

- 1. Dragon Quest VII (PS)
- 2. Mario Tennis 64 (N64)
- 3. Gekkikukan Pro Baseball (PS2)
- 4. Mario Story (N64)
- 5. Koro Kor Kirby (GBC)

Top 5 européen

- 1. Spider-Man (PS)
- 2. Sydney 2000 (PS, DC)
- 3. Pokémon Jaune (GBC)
- 4. Tenchu 2 (PS)
- 5. Rayman 2 (PS, DC, N64)

Ton 5 Etats-Unis

- 1 NFL 2K1 (DC)
- 2. Madden NFL 2001 (PS, N64)
- 3. Parasite Eve 2 (PS)
- 4. Mario Tennis 64 (N64)
- 5. Special Ops (PS)

Quantité vs qualité : un match au sommet

Pas la peine de jouer les devins de l'Apocalypse : la PlayStation 2 sortira le 24 novembre prochain. Pour l'Europe, ce sont près de 500 000 machines qui sont attendues, ce qui reste assez faible pour 17 pays (3 millions de machines sont néanmoins prévues d'ici mars 2001). Le petit hic, c'est que le Joypad de décembre ne sortira pas avant le 27 novembre. Vous avez compris, il existera donc un petit décalage de 3 jours entre ces deux événements (n'ayons pas peur des mots). Pourtant, afin de vous tenir supra au courant des 33 titres (soit 7 de plus qu'aux Etats-Unis) que vous risquez de trouver le fameux « day one » aux côtés de la Play 2, nous vous avons concocté une liste des jeux constituant ce tant attendu line-up. Ok, il faut reconnaître que la quantité de jeux accompagnant la sortie d'une console n'avait jamais été aussi conséquente, mais question qualité, hum, c'est pas vraiment ça. Rendez-vous dans le Pad de décembre pour des tests sans concession...

JEUX PRÉVUS POUR LE 24 NOVEMBRE

Aqua-Aqua Wetrix 2 Zed 2/SCI Disney's Dinosaur Ubi Soft **Dynasty Warriors** Koei/Midas Eternal Ring From Software/Crave Evergrace From Software/Crave F1 World Grand Prix Konami F1 World Racing Championship Ubi Soft Fantavision SCEI/SCEE FIFA 2001 Electronic Arts Gradius 3 & 4 Konami ISS Konami Kessen Koei/Electronic Arts Madden NFL 2001 Electronic Arts Midnight Club Angel Studios/Take 2 NHL 2001 Electronic Arts Pro RC Revenge Acclaim Rayman Revolution Ubi Soft Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 Midway Ridge Racer V Namco/SCEE Silent Scope 2 Konami SSX Snowboard Supercross Electronic Arts Super Bust a Move Taito/Acclaim Swing Away Golf T&E Software/ Electronic Arts Smugglers Run Angel Studios/Take 2 Summoner Volition/THQ Tekken Tag Tournament Namco/SCEE Timesplitters Free Radical Design/Eidos Type S Electronic Arts Theme Park World Electronic Arts Top Gear Daredevil Kemco Track and Field Konami Wild Wild Racing Rage Games X Squad EA/Electronic Arts

DÉCEMBRE 2000 : 13 TITRES SUPPLÉMENTAIRES DONT

Cool Pool Ornith/Take 2 Dead or Alive 2 : Hardcore Tecmo/SCEE F1 Championship Season 2000 Electronic Arts H30 Surfing Team 17/Take2 NBA 2001 Electronic Arts Orphen Kadokawa Shoten/Activision Street Fighter EX3 Arika/Capcom Stunt GP Team 17/Titus Interactive

DE JANVIER 2001 À MARS 2001 : UNE CINQUANTAINE DE TITRES PRÉVUS DONT

Donald Duck Quack Attack Ubi Soft Dark Cloud SCEI/SCEE Starwars: Starfighter LucasArts Knockout Kings 2001 Electronic Arts Herdy Gerdy Core Design/Eidos Eden Core Design/Eidos The Bouncer Squaresoft The World is not enough Electronic Arts Unreal Tournament Epic/Infogrames WipEout Fusion SCEE Gran Turismo 3 Polyphony Digital/SCEE Formula 1 2001 Moto GP Namco/SCEE

Electronic Arts et Square, partenaires de Microsoft ?

Microsoft avait soigné son effet en dévoilant son imposante liste des 150 développeurs (pas tous prestigieux, mais bon) ayant signé pour développer sur X-Box. Qui mais voilà, même si Namco, Konami, Capcom, sont là, deux grands My noms manquent à l'appel : Electronic Arts et Square ! Pourtant, tout espoir ne semble pas perdu. En effet, Microsoft serait actuellement en pourpariers avec ces deux acteurs majeurs. En ce qui concerne Electronic Arts, Jeff Brown (vice-président de la communication) a d'ailleurs déclaré : « EA travaille avec Microsoft depuis quelques mois



déjà (...). Pour l'instant nous allons continuer dans ce sens, en espérant qu'un accord de partenariat sera trouvé. Nous pensons que nos jeux seront impressionnants sur X-Box. » Ainsi, si la situation semble assez claire en ce qui concerne Electronic Arts, du côté de Square, le mystère aurait aussi tendance à s'éclaircir. En effet, interrogé à ce sujet, l'un des responsables de Square s'est permis de jouer les Père Fouras. Jugez plutôt : « Nous n'avons rien signé avec Microsoft. En revanche, dans les prochains jours, nous avons rendez-vous avec une société basée à Seattle (ndlr : où se tient le siège de Microsoft) pour discuter d'un éventuel accord... » Ben voyons. Jusqu'à présent restés fidèles à Sony, EA et Square semblent toutefois bien prêts à se laisser tenter par l'aventure X-Box. A suivre...

Konami prend la balle au rebond

Elles sont belles, talentueuses, suprariches, elles s'appellent Cindy... arf, non, c'est pas celles-là. Allez hop, Martina Hingis, Lindsay Davenport, Serena Williams et la très

énergique Monica Seles: voici le véritable casting du prochain jeu de tennis de Konami sur PlayStation 2. En effet, après un accord passé il y a quelques mois avec la Société du Tour de France (eh oui les gars, un jeu de cyclisme pour Play 2 est en cours), Konami vient de signer un accord avec la WTA Tour. Voici donc un titre qui ambitionne de détrôner Virtua Tennis, actuelle référence absolue en matière de ch'tite balle jaune et dont le seul véritable défaut (sur le papier) reste l'absence notable de la très glamour Anna Kournikova. Oui, oui je sais, je ne m'arrange pas... Cela dit, si vous lui ressemblez, vous savez où me joindre. Je plaisante, Pascaline.



ANNA

Avec l'arrivée imminente de Zelda Majora's Mask, la fin de l'année sera bel et bien placée sous le signe d'une saga unique de Nintendo! Pendant deux mois, Zique Pad ouvre ses pages aux chefs-d'œuvre de Shigeru Miyamoto, et plus précisément aux compositions de Koji Kondo. Homme de l'ombre, Kondo San reste pourtant à l'origine d'un des thèmes les plus célèbres et appréciés de l'Histoire du jeu vidéo. L'univers de Zelda, la féerie et la magie qui s'en dégagent, oui, c'est une certitude nous lui devons tous beaucoup... Alors, si les interviews disparaissent temporairement, c'est pour mieux se plonger dans l'histoire musicale de cette série mythique. Un tour d'horizon qui s'articulera sur deux mois et autour de 6 albums d'exception. Plus que jamais, vous comprendrez bientôt

que les meilleurs jeux vidéo ne se contentent pas de charmer vos yeux...

Par Gollum

Zelda, une saga unique

The Legend of Zelda Sound & Drama

• Réference * SRCL-2940 • Compositeur : Koji ko • Durée : Disque 1 : 44'10 (9 plages) • Disque 2 : 54'12

n 1986, une aventure signée Shigeru Miyamoto embrasait la NES. The Legend of Zelda venait de voir le jour. Pourtant à cette époque, personne n'imaginait que plus de 15 ans plus tard, le jeune elfe Link arpenterait avec toujours plus de vail-lance nos écrans. Une légende était née Une légende au scénario pas sionnant, aux graphismes soignés bien sûr, mais qui puisait aussi sa force dans sa bande son, déjà exceptionnelle pour une vieille 8 bits. Il faudra pourrant attendre 1994, et la sortie de Zelda : A Link/to the Past (sur Super Nintendo) pour voir Nintendo éditér ce copieux album baptise The Legend of Zelda Sound'& Drama II s'agit là d'un coffret somptueux doté de 2 CD au contenu. bien différent, aussi bien dans le fond que dans la forme. Afin de respecter la chronologie des jeux nous débuterons par le second CD. Soucieux de satisfaire les fans de la première heure, Koji Kondo s'est employé à proposer une palette la plus complète possible de ses œuvres. Ainsi, les 14 premières plages de ce



CD reprennent les plus marquantes mélodies du Zelda original sur NES. Bien évidemment, les plus mélomanes d'entre vous éprouveront peut-être quelques difficultés à l'écoute du son grésillant de la NES, mais le charme reste indéniable. lci, peu d'emphase, mais des mélodies travaillées et qui, dans le fond (mis à part la qualité des synthétiseurs), gardent tout leur impact. Un titre comme Underworld, par exemple, procure toujours autant de sensations avec ses crescendos emprunts de nostalgie. A noter aussi la plage Ending, s'illustrant par sa mélodie guillerette qui rappellera à certains les thèmes des Mondes de glace d'un certain Super Mario 64. La suite du CD est réservée à la B.O. de Zelda 3. Une pure merveille, tant le saut qualitatif reste impressionnant. Maîtrise de la composition, variété des instruments et richesse des thèmes développés, Koji Kondo donne ici la pleine mesure de son talent: Dès l'Opening, le rythme s'emballe avec des accords assez sombres. Une tendance qui s'affirmera ensuite dans Time Of The Falling Rain a souligner pour son excellent theme lie au suspens. Par la suite, un tourbillon de musique et de sentiments vous happera surfout pour ceux qui ont eu la chance de jouer à ce chef-d'œula tristesse avec les chœurs très touchants de Church, la peur et le mystère soulignes par les cors et les nappes sonores distantes dans Sanctuary Dungeon, l'insouciànce et la féerie repris à la flûte pour Forest, ou encore la fierté et l'aspect chevaleresque mis en valeur par les tambours et les trompettes dans Hyrule Castle ... Vous l'aurez compris,

impossible d'être exhaustif tant cet album s'illustre par sa richesse the matique. Et encore, le meilleur reste à venir En effet, le premier CD de ce cof-fret renferme 8 titres de Zelda 3 rearranges avec des synthetiseurs de grande qualité. L'Overworld, thème générique de Zelda, prend bien evidemment une autre dimension. Toutefois, c'est probablement le titre



The Goddess Appears et sa mélodie cristalline développée au piano et à la guitare acoustique qui constitue le veritable joyau de cet album. Apaisante, contemplative, la musique véhicule un petit côté irréel qui la rend instantanément émouvante: A noter aussi la reprise très convaincante de Sanctuary Dungeon, toujours plus oppressante et orchestrée de main de maître. Quant a la derniere plage, il s'agit d'un « Drama » (une histoire tout en japonais reprenant l'univers de Zelda) de plus de 17 minutes qui viendra conclure avec originalité ces deux heures de musiques exceptionnelles.

ir se procurer ces tameux album, rexiste diverses solutions. Soit vous visites des boutiques tels que Tonkam Konci si veus êtes Parisien, soit evendeur importe ce type de CD รเ อเมร habitez en province: รีเกอุกิ ปกิ eul movensbien pratique et efficace an trouve absolument tout 1): le Ner les meilleurs sites, bien évi demment sécurises (tous testes sans broblème) qui proposent ce type d'ar icles illest meme possible d'effec tuer des commandes particulières.

les delais de hyraison oscillant d'uns semaine a un mois colueran

(http://www.cdjapan.co.jp)

(http://www.gamemusic.com/

(http://store yahoo com/freethought (index.html)

(http://www.tokyopop.com/tokyopop)

(http://www.the-place.com)

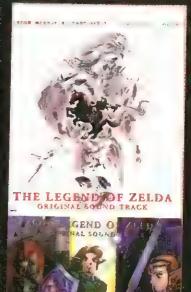
The Legend of Zelda Ocarina of Time

ans la saga Zelda, cela ne fait aucun doute, il y aura un avant et après Zelda Ocarina of Time Sans contestation possible ce premier volet Nintendo 64 a véritable ment révolutionné la saga aussi bien au niveau technique, que pour la manière d'envisager l'aventure. La mise en scene est désormais omniprésente et cet aspect cinématographique se retrouve bien évidemment rétranscrit dans la partition de Koji Kondo. Pour parvenir a cet effet, Kondo San ne s'est pas contenté de mettre au goût du jour d'anciens thèmes. Bien évidemment certains ont été retenus, commo Great Fairy's Foutain où le fameux Gannondorf's Theme qui reprend en fait, a la note près (mais en un peu plus accéleré), le thème Priest de Zelda 3 sur Super Nintendo. Mais dans l'ensemble tout est neuf. A noter d'alleurs l'absence pure et dure nu traditionnel thème de Zelda Overworld!



Principale nouveauté cet album possède globalement un ton bien plus sombre que précédemment, et des titres tels que Chamber of the Sages où les chœurs se font plus présents ou encore Inside Ganon's Castle avec ces lugubres accords plaqués au piano, en sont les parfaits exemples. Intéressant aussi de remarquer que la plupart des donjons disposent de thèmes d'ambiance plus que de veritables mélodies, comme cela était le cas dans les précédents Zelda. Ainsi es plages Inside the Deku Tree, mais plus encore Dodongo's Cavern ou Fire Temple, sont constituées quasi-intégralement d'effets sonores et non de musiques. Il en découle une sensation de mystère toujours plus affirmée. Un aspect particulièrement bien dévelop-

pe d'ailleurs dans Forest Temple où, dernière une rythmique légèrement tribale, viennent s'intercaler des nappes diffuses et tournoyantes, Les genres musicaux cohabitent de manière assez hétérogène puisque vous naviguerez entre des sonorités orientales (Spirit Temple), des themes enjoues comme Fairy Flying, ou encore des phrases apaisants à 'image de Zora's Domain. Il est aussi amusant de remarquer que la mélodie Spiritual Stone s'inspire librement du thème principal de Ben Hur composé en 1959 par Miklos Rozsa ! Toutes les melodies jouees à l'ocarine ont d'ailleurs été intégrées en fin d'aibum sachez à ce sujet qu'un mini-ocarina était d'ailleurs inclus dans les 5 000 premiers coffrets collector. Riche et varie, Ocarina of Time dispose d'un spectre musical des plus étendus. mais surtout des plus agréables à ecouter en se remémorant ses aventures aux côtés de Link. On regrettera simplement que Nintendo se soit contenté d'éditer cet album dans une ver sion un CD. En effet, faute de place de nombreuses plages ne bouclent même pas deux fois, élément assez dommage pour le confort d'écoute. Rassurez-vous, il n'en sera pas de même pour la B.O. de Majora's Mask, nais vous en saurez plus le mois



• Référence : PCCG-00475 • Durée : 78'01 (82 plages)

Référence : ZMCX-102 • Durée : 42'50 (13 plages) Compositeur : Koji Kondo, Akito Nakamura, Kozue

shikawa et Minako Hamano

666666666

mis en chantier une version orchestrale. Un album très soigné, dont l'originalité réside cependant dans le choix des instruments. Ainsi, afin de proposer des mélodies fraiches et d'insuffler un esprit apaisant, Ryuichi Katsumata (qui se chargea des arrangements) orchestraux) a préféré privilégier le caractère intimiste d'un ensemble de cordes à la puissance d'un orchestre complet. Selon les plages, un piano, quelques accords à l'ocarina ou à la guitare pourront

uite au succes de l'album, se faire entendre, mais dans le Ocarina of Time, Nintendo a fond, il s'agit plus d'un album type musique de chambre. Bien évidemment, un tel choix conditionne le caractère lyrique des musiques réorchestrées, et il n'est donc pas etonnant de s'apercevoir que Koji Kondo a surtout retenu des thèmes enjoués comme Zora's Domain par exemple. Autre élément notable : le caractère tres précis des arrangements, qui s'accordent peu de liberté par rapport aux compositions initiales. Le rendu n'est donc pas vraiment surprenant, c'est indéniable, mais sonne toujours





The Legend of Zelda Ocarina

of Time Hyrule Symphony

très juste. Et puis, à l'image d'un titre comme Title, il subsiste un doux caractère intemporel très plaisant. Les pièces sont parfois contemplatives, comme Kakairko Village où Princess Zelda, et savent aussi se faire énergiques, comme le prouve Gerudo Valley il s'agit d'ailleurs de l'un des atouts des cordes qui par leur aspect tranchant, peuvent à tout moment faire glisser la pièce vers des sentiments diamétralement opposés. Sans oublier que quelques phrases de pizzicati peuvent aisément ajouter cette touche d'insouciance très bien retranscrite dans Kokiri Forest, Sans oublier non plus le magnifique chant de Lon Lon Ranch. Une voix

douce et suave en guise d'accompagnement de cette mélodie, cela suffira à persuader certains que la voix doit être envisagée comme un instrument à part entière. Dans un autre registre, à l'image de la B.O. de l'Ocarina of Time, les mélodies à l'ocarina sont ici toutes présentes. Enchaînee avec souplesse, cette plage donne lieu a de magnifiques envolées. En conclusion, le Legend of Zelda Medley reprend avec emphase différents thèmes des precèdents épisodes parmi lesquels vous retrouverez le Dark Overworld de Zelda 3, le thème des donjons de Zelda 1, et bien évidem ment le thème principal de la saga. Envoutant.



Petite séquence « Bouillon de culture » ce mois-ci, avec un livre que je parcours avec intérêt en ce moment :

« La première gorgée de bière (et autres plaisirs minuscules) » de Philippe Delerm. C'est un petit bouquin qui met l'accent sur les plaisirs simples de la vie : lire sur la plage, commander un banana split, aller chercher des croissants aux premières lueurs de l'aube... Car c'est bien ce qui nous gangrène aujourd'hui : l'éternelle fuite vers l'avant et l'oubli d'une lenteur qu'on ne mérite plus. A méditer entre deux smarties.

PlayStation PlayStation 2

Si ce n'est pas encore l'alerte rouge pour Sony, on peut d'ores et déjà jeter un coup d'œil sur l'orange. Aux Etats-Unis, par exemple, où le lancement de la PS2 devait se faire avec un million d'unités, les prèvi sions ont été revues à la baisse pour ne plus atteindre qu'un modeste 500 000 consoles disponibles. Officiellement, on explique que cela est dû à certaines diffi cultés rencontrées lors de la fabrication de composants. Officieusement, certains pensent plutôt que Sony cherche un système de protection digne de ce nom pour éviter de faire de la PS2 un lecteur de DVD multi zones et ne pas se mettre tous les constructeurs à dos. Il semblerait toutefois que, dans les semaines suivantes, un « débarquement » de 100 000 PS2 soit prévu de façon hebdomadaire. SCEA compte ainsi distribuer 3 millions d'unités de sa nouvelle console d'icr la fin de l'année fis cale (31 mars 2001) aux Etats-Unis. Et 10 milhons dans le monde. Sony réussira-t-il son pari ? Qui vivra verra...



Extraits d'une interview de Reeve S. Thompson, producteur de « Star Wars Episode I : Starfighter », prévu sur PS2 : « L'histoire du jeu est parallèle à celle de « La menace fantôme » ; elle est originale et présente de tout nouveaux personnages (...) Le gameplay du jeu se situe entre celui de Rogue Squadron, pour le côté arcade, et celui de X-Wing, en ce qui concerne la stra tégie (...) Le jeu est divisé en 14 missions Chacune d'elle se déroule à moitié dans l'espace et à moitié sur le terrain. Par terrain, j'entends les 3 planètes presentes dans le jeu et au-dessus desquelles vous pouvez évoluer (...) Il y a un paysage en par-

ticulier qui a impressionné beaucoup de monde, dont certains ingénieurs de chez Sony: c'est un canyon à l'intérieur duquel vous pouvez voler et qui a rendu photo-rèa liste très impressionnant. C'est en voyant de telles choses qu'on se dit que la PS2 est capable de jolies prouesses



Taito prévoit de sortir le premier jeu PS2 à reconnaissance vocale : **The Greatest Striker**. Un jeu de foot, donc, dans lequel vous êtes censé pouvoir diriger vos joueurs à la voix (!). Il y aura également des conditions météo qui pourront changer en temps réel. On attend de voir Greg jouer à ça, avec une certaine impatience ici...



En à peine un mois, Activision a écoulé plus d'un million d'exemplaires de Tony Hawk 2 aux Etats-Unis. Des ventes très satisfaisantes, donc, qui verront peut-être cette digne suite dépasser le nombre total de ventes du premier opus, qui s'était, lui, vendu à plus de trois millions et demi d'exemplaires. Ah, mais qu'apprends-je à l'instant ? Il semblerait qu'au niveau mondial, ce soit tout bonnement 2 millions d'exemplaires du jeu qui se soient vendus! Nul doute qu'à ce rythme-là, les 3 millions risquent d'être atteint, voire dépassés, au moment où vous lirez ces tignes. Comme quoi, Tony Hawk n'est pas seulement le roi des tricks : c'est aussi celui des records de vente. Signalons enfin, pour terminer, que Tony Hawk 3 est d'ores et déjà prévu sur PS2 et Xbox.

Gran Turismo 2000 ASpec 1 (titre japonais), renommé Gran Turismo 3 aux Etats-Unis et en Europe, va pouvoir se jouer en link (avec 2 consoles, 2 télés, etc.). Pour tous ceux qui ne seraient pas assez fortunés pour cette option grand luxe, un mode écran splitté est heureusement prévu. Quoiqu'il en soit, GT 2000 reste sans doute LE titre le plus attendu de la PS2, et celui qui va enfin nous montrer de quoi cette console est véritablement capable.



Gros plan sur un jeu PS assez amusant: **The Eagle Shooting Heroes**. Développé par la branche chinoise de Sony Computer Entertainment (SCEH, basée à Hong-Kong), ce titre mélange allégrement RPG et kungtu (!). Les combats proposeront des participants en 3D (maîtres d'arts martiaux donc) et l'histoire aura pour cadre la Chine du Xlème siècle. On dit aussi qu'il y aurait plusieurs heures (jusqu'à 5!) de cinématiques (CG et temps réel). Si cela se véri fie, j'imagine que le jeu ne tiendra pas sur un seul CD.



Jaleco travaille sur un nouveau titre PS2:

Navy Force. Le concept d'infiltration et de « coups en douce » semble marcher fort en ce moment puisqu'après des titres comme Metal Gear Solid, Swat 3, Rogue Spear ou Deux Ex (plates-formes consoles et PC confondus), ce jeu vient leur faire de la concurrence. On l'espère sérieuse...



Tiens, in e. PS2 tres reror fantasy « Legion : the Legend of Excalibur » Co fith de Soven Studios devialt mettre en Salto is they are delitable rome your naramerez a pror Artium Perdingon l'et lous thre in violate grads moments . He rate is to de stratee e autant god u de to be the Lefe perse et concopar End Ye . q. i on dort tout de me ne deja Cristeal a & Conquet, up bien bulles bit is esign per spective dono mais pas prewas want 2001 En tout Gas, ous rage withen classes et vous p. Ne. , pler in cours toer ar plus pres sur le ITTEL AMA SESET STUDOS JUNE GINNES EDE O stare to.



Preuve d'amour d'un fan à l'univers d'Oddworld : son bras tatoué, entièrement recouvert de « mudokonneries » et autres



joyeusetés, avec la tronche d'Abe au centre. C'est plutôt gonflé, dans le concept, et Oddworld Inhabitants a présenté Rich Figlia, de New York City, sur son site officiel, en tant que « fan du mois ». Tu m'étonnes. Ils sont

fous ces Ricains... Si vous voulez voir ça par vous-même, rendez vous sur le http://www.oddworld.com/alf/r/ attotion http://

Silent Hill 2 devait train us support for a divides que la présidence (p. . . d'après

Tets and harm is descented, to be place normal at 15 committed interestibles of brunch as start transaction, as present start section at a present start section and every every present the personal every effect and optimate of the post of the personal energy of the post of the personal energy of t

Tenez, le mois dernier, je vous parlais du concours **Parasite Eve II**, avec la recherche du sosie d'Aya Brea. Bon, à l'heure où j'écris ces lignes, je ne sais pas encore qui a gagné, mais j'ai quand même trouvé quelques photos. Je vous mets celle de la plus ressemblante à mon goût et si ce n'est pas elle qui gagne (au fait, elle s'appelle Jen Stover et habite a Austin, au Texas), je suis curieux de voir à quoi va ressembler l'heureuse élue...





Et hop, voi a de nouvelles protos de **The Bouncer**, qui a l'air de se bea fier avec re temps mais dent la date de sort e est temps mais dent la date de sort e est temps mais dent la date de sort e est temps mais dent la date de sort e est temps de l'en en entre a print la Alers cette fois, on appreir d'a filly a dars en le l'en système apprère. Als la flau come poct te fatta la prische de que vous est etter te de chois run periodin periodic la cette de chois run periodin periodic la cette de la cette de se on le personale vous mearines come pour et l'en mor la mission de faires différentes. Il serat donc reces aire dis rejouer più



s.e. is fors s. I'on veut decouvrir toutes lus suntilités de ce jeu C'tp://www.playonline.com/pouncer/)

Kessen II, de Koei, à d'ores et déjà été présenté lors d'une conférence de presse. Le jeu, évidemment toujours prévu sur PS2, se veut plus dynamique et plus dramatique que le premier épisode. Ainsi, le nombre de guerriers présents sur un même écran va passer d'une centaine à environ 500 (!). De plus, le joueur pourra cette fois utiliser des sorts magiques en complément de sa stratégie militaire. Kessen II proposera 30 niveaux, qui proposeront des décors avec des châteaux, des rivières et mêmes des batailles nocturnes. De nombreux acteurs et actrices japonaises prêteront également leur voix à certains personnages du jeu.Un titre soigné, donc, reste à voir dans quelle mesure il sera passionnant...







Dreamcast



Les auteurs de Jet Set Radio ont déjains en chartier un nouveau pro et Leur prounain jeu **Hundred Sword** deve oppe paralle e ment sur Dreamoast et les ournes diarcade Neomin a ner la voir avec les anciens joux de Smile Bit. Ce fitre est defini comme ur Warcraft like ci est a dire un jeu de strate pe en ten per reel. Etonnant pour la partid un déve oppeur jiponais mais après tout on commerce la s'habituer à voir Segainnover.



Je me souviens des parties frénétiques à la rédaction autour du jeu Worms. On était tous plus fourbes les uns que les autres. Prêts à tout pour éliminer l'équipe rivale. On signait des pactes de non-agression et des alliances qui ne duraient pas plus d'une minute. C'était la folie. Justement, la Team 17 veut exploiter le filon et prépare **Worms World** Party sur Dreamcast. La grande nouveauté de cet épisode vient du mode réseau qui permettra de se lancer dans des escarmouches contre ce cher voisin anglais. A noter d'ailleurs qu'il s'agit du premier titre jouable en réseau à ne pas être développé par Sega.

Dans la serie, jou qui n'unt pas lin a icoup d'interet, Segalà ar nor ce la sortin de **Sonic Shuffle** au Japon pour le nois de decentive. Reprenant le me ne concept d'in Mano Party, quatre roueurs la attrontation sin, itanien ent dans lur e sonte de jeu de l'oie. Toute la cique de Sonic est presente et on nous promet une tour e de mini, dix qui d'après les photos, seront en 3D.





Après les conversions de Resident Evil 2 et Dino Crisis, Capcom ne pouvait pas s'arrêter en si bon chemin. La date de sortie de **Resident 3** est déjà fixée au 16 novembre. Un truc qui me fait peur, c'est que se sera une conversion directe de la version PC. C'est vrai qu'elle est bien cette version, mais j'aurais préféré qu'ils fassent l'effort de l'optimiser selon les capacités de la Dreamcast. Mais attention, on va pouvoir choisir 6 tenues différentes pour Jill dès le début du jeu. Super, comme cadeau.



Vois attender **Samba de Amigo** ? Morauss. Il ne devrait pas tarder, l'espere. En attendant, or pourra brentôt se consuler avec la version americante qui sort dilo. La fin du nio side note intre, les il iarada ser vindroi il separentent, ce qui est plutot une bor reichose sin on viut avoir leux paries de nio acas sins se retrouver avec lo je il dicubre il c'est ce qui était pievu au depart, Commo il y a de fortes crimces que

a cite des noices ix soft a rene que cele qui verra e our er Europe Tis voici

- Al Compas del Mainro
- Al Bointraye
- · Cup of Lite
- El Ritmo Tropica:
- La Bamba
- Livin La vida Lona
- Love Lease
- Macarena
- Saniba de Amigo
- Samba de Jane ro
- Soul Bossa Nova
- Take On Me
- Tequila
- Tubtnumping

Et parmi les morceaux à te echarger sur Internet, on aura probablement :

- After Burner
- · Burning Hearts
- Dreams Dreams Nights
- · Super Sonic Racing (Soric R)
- · Soric You Can Do Arlything | Son c)
- Magical Sound Shower
- Opa Opa¹ From Fantas, Zone
- Oper Your Heart (Sun c Adventure)
- Rent A Hero No. 1 Rent a Hero)

Sachez aussi que Samba de Amigo 2000 sortira le 14 décembre au Japon et qu'il contiendra 10 nouvelles chansons ainsi que deux modes de jeux inédits.

Pendant le mois d'octobre, Sega a fait une offre hallucinante pour tous les Japonais. Chaque possesseur de Saturn pouvait bénéficier, sur présentation du numéro de série de la console, d'un **Pack en édition limitée** comprenant une Dreamcast, un VMS, un Puru Puru Pack, deux manettes, deux pistolets et trois jeux (Space Channel 5, The House of The Dead 2, Jet Set Radio), le tout pour 2300 francs. L'hallu totale!

Daytona USA devrait sortir en Europe avec n'option reseau. Le jeu inclura to ites les courses de la version classique et de Lodition Champior ship circuit, plus d'alites issus de Daytona 2 et chifin trois courses en tiere in entireurelles. On pourrait jouer a deux auec l'ecran spirte o i carreniont a huit grace au miliacle du multiprayer. Worms et l'hain tenant Daytona. Ah le reseau commence vrairient a decoier ça valètre trop bien.







Xbox

Après la conférence donnée par Microsoft (cf. reportage) où l'annonce du développement d'un Metal Gear Solid X et d'un Silent Hill X était officialisée, les rumeurs allaient bon train quant aux versions sur lesquelles elles allaient être basées. Dans un premier temps, tout le monde pensait qu'il allait s'agir de MGS 2 et Silent Hill 2 actuellement en préparation PlayStation 2. Eh ben non, finalement, il faudra se contenter d'une version améliorée des premiers épisodes. Les moteurs seront entièrement refaits et la musique retravaillée afin d'exploiter au mieux les capacités de la console. C'est quand même une déception, mais les deux titres sont tellement bons, que cela ne dérangera personne de les refaire entièrement si la qualité est encore meilleure que dans les précédents.

Par contre, des rumeurs affirment que le développement sur Xbox des deuxièmes épisodes sont tout de même en cours chez Konami, mais que la sortie ne serait prévue que pour 2002 en raison du contrat d'exclusivité avec Sony. Ce ne serait pas trop étonnant vu les bonnes relations qu'entretient l'éditeur japonais avec Microsoft.



Récemment interviewé, le directeur des ventes de la Xbox, Alex Kotowitz a déclaré que la future console de Microsoft contiendra un système de contrôle parental intégré qui permettra de censurer un jeu au contenu jugé trop violent. Au lancement du jeu, la console lira le code spécial inclus dans la programmation et selon les paramètres choisis par l'utilisateur, on aura droit à une version édulcorée ou normale. En gros, ça veut dire que ceux qui ont des parents trop à cheval devront jouer a un Silent Hill complètement censuré. C'est la première fois que la censure est directement intégrée en « hard » dans une console. Une évolution de plus, mais on se demande si c'est dans le bon sens.

Eidos prépare huit titres sur Xbox, parmi lesquels **Tomb Raider**, **Startopia**, **Republic**

et **Soul Reaver**. De son côté, Codemasters a confirmé qu'il développera pour Xbox. Un jeu sera même disponible pour la sortie de la machine. Ne me demandez pas lequel, je n'en ai aucune idée. Eh oui, moi aussi, je prie pour un Colin McRae Rally ou un TOCA.

Ubi Soft travaille actuellement sur **treize titres Xbox**! Pour l'instant, on est sûr qu'il
y aura un nouveau Rayman et depuis le
rachat de Red Storm, on sait qu'un Rainbow
6 est lui aussi en cours de développement.
Les Swat n'abandonnent jamais!



Que ceux qui aiment les **Mario Party** lève la main...Ouais bof, pas fameux tout ça. Pour ceux qui ont levé la main, sachez que le troisième épisode est programmé au Japon pour le 7 décembre, que c'est toujours sur N64, que ça se joue toujours à quatre et que c'est toujours aussi « amusant ».

M64, Gamecube

Tout au long de son histoire, Nintendo a toujours abrégé le nom de ses consoles. On se souvient de la Nintendo Entertainment System (NES), la Super Nintendo Entertainment System (SNES), et la Nintendo 64 (N64). Là dessus, cela ne va pas changer. Nintendo a déposé un trademark sur NGC comme abréviation de **Nintendo GameCube**. D'ailleurs, la firme a déjà confirmé qu'en interne on parle bien de **NGC** pour la nouvelle console. Par contre, on ne sait pas si un logo sera créé. Donc vous avez compris, si vous voulez être à la pointe de la mode, il faut dire « aindjissi .

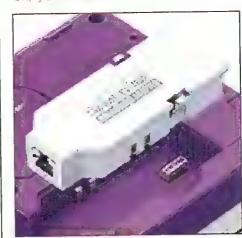
Konami et Universal Interactive viennent de signer un partenariat qui permettra à l'éditeur japonais d'exploiter trois énormes licences. La première concerne **The Thing**, un film que tous les amateurs de science fiction et de John Carpenter doivent avoir vu. L'adaptation en fera un Resident-like avec plus d'action et selon les propres mots du chef de projet, « un carnage d'aliens ! ». La seconde n'est rien d'autre que celle de **Jurassic Park 3**, le film qui est en cours de tournage. Konami va en faire un jeu d'action/aventure en 3D. D'habitude toutes les adaptations de Jurassic Park étaient pitoyables, mais avec

la touche Konami, ça change pas mal la donne. Et enfin, le meilleur pour la fin : **Crash Bandicoot**. On pouvait s'attendre à tout de la part de Konami mais là, ils ont fait forts. Fini donc l'exclusivité Sony. Les aventures de Crash continueront sur des consoles autres que la PlayStation. La GameCube et la Game Boy Advance seront servies les premières, ensuite toutes les consoles « nouvelle génération » auront droit à une adaptation. Et là, J'imagine que tout le staff de Konami doit se saouler au champagne en pensant aux ventes qu'ils vont faire.



Un petit peu de maths, ça vous réveillera! Selon un sondage effectué par l'IGN, après l'annonce de l'adaptateur Broadband qui donnera accès aux services internet à Haut Débit (câble, ADSL), sur 6000 personnes interrogées, 46.8 % disent ne pas être intéressées par le modem, mais qu'ils achèteront l'adaptateur pour jouer en ligne. 37.2 % achèteront le modem classique pour jouer en ligne, alors que seulement 11,4 % disent ne pas etre interessees par les capacités on-line de la console. Le reste des interrogées ne s'intéressent qu'au surf (tant pis pour eux!). Ce sondage ne fait qu'enfoncer des portes ouvertes, mais cela confirme bien que la plupart des joueurs attendent avec impatience le jeu en réseau et que c'est probablement l'avenir du jeu vidéo qui est en train de se jouer en ce moment. Pendant ce temps, Sega et sa console dite on line...

Ok, j'ai rien dit !



TAMEANIAST DREAMAST

- · VIRTUA TENNIS
- · CRAZY TAXI
- RESIDENT EVIL : CODE VERONICA



sur la ligue des jeux vidéo

08 36 68 75 00 18

Codes et solutions des meilleurs jeux du monde sur consoles

La ligue pour parler en direct entre joueurs

Échanger des astuces

'''' S'entraider sur les jeux

'''' Irouver une PlayStation 2 ?

Pour trouver des jeux pas cher

Échanger ou vendre des jeux et des consoles

LE FURUIN

Joupad Warting



Portables, Arcade, Divers

Sammy a annoncé qu'une conversion du jeu d'arcade, **Guilty Gear X** sur WonderSwan était en chantier. Le gameplay restera exactement identique à l'arcade, mais les personnages seront représentés en « Super Deformed » pour mieux coller à l'esprit de la portable (SNK avait fait la même chose pour Fatal Fury sur Neo Geo Pocket). Guilty Gear petite (le vrai nom !), sortira au Japon au printemps 2001. Mattez un peu les premiers screenshots pour vous donner une idée de la qualité du jeu mais surtout des possibilités de la machine.



Je vais vous faire un mini « mode d'emplor . Un jour, Greg, en pleine discussion avec Chris, lui raconte qu'il faudrait qu'on se cotise tous pour acheter une borne d'arcade et la mettre dans la salle de test pour pouvoir se détendre après les heures passées à jouer (je sais c'est pas très logique). Chris tout de suite emballe par l'idée lui répond : « Ouais franchement ce serait vraiment mortel ! Si on prend Punch Mania : Fist of the North, je suis prêt à mettre 5000 francs ». Justement, Konami vient d'annoncer Punch Mania: Fist of the North 2 - Battling in Sura's Country. Le style de jeu reste identique. On se met dans la peau de Ken le survivor en enfilant des gants et on frappe sur un énorme « tap » en plastique en face de soi. De plus, deux machines pourront être linkées pour permettre des Vs de la mooooort! Chris va être heureux, il va enfin pouvoir nous révéler la nature sauvage qu'il garde en lui depuis trop longtemps.

Bandaï et Casio ont annoncé la sortie prochaine d'un appareil qui permettra de transférer les images prises à partir d'une caméra **Digital Casio** vers une WonderSwan. Ensuite, ces images pourront être réutilisées dans un jeu, pour, par exemple, coller sa bouille sur un personnage. L'idée n'est pas nouvelle puisque l'on pouvait déjà faire plus ou moins la même chose avec la caméra Game Boy et prochainement avec l'appareil photo de la PS2. D'ailleurs, on poura aussi transférer ces photos sur cette dernière grâce à un autre périphérique, le WonderWave. C'est quand même incroyable le nombre d'extensions prévues pour cette portable, si ça continue, je me vois déjà en train de partir en voyage la machine dans la poche, et un sac entier rempli d'accessoires!



Grâce à **Football Masters** de Konami, vous allez pouvoir devenir un vrai dieu du foutchebaul. La borne d'arcade se compose d'un vrai ballon de foot dans lequel il faut frapper pour toucher une cible à l'écran. Il y a plu sieurs modes comme le lancer de coup franc ainsi qu'un mode Musculation qui devrait beaucoup plaire au très athlétique Willow.



A l'occasion de la sortie de la **WonderSwan Color** au Japon le 9 décembre, un pack comprenant la console plus Final Fantasy sera proposé pour attirer tous les fans de la saga. Plutôt bien vu de la part de Bandaï car c'est vraiment le genre de jeu qui permet de vendre un maximum de bécanes.



Toujours pour la WonderSwan, Bandai distribuera cet hiver une nouvelle version du WonterWitch pour PC. Ce logiciel per mettra de créer ses propres jeux pour WonderSwan Color. Il sera fourni avec une documentation complète et toute une librairie graphique afin de faciliter la programmation (même s'il faudra s'y connaître un minimum). Ça me fait penser à la Net Yazore mais en moins cher et en plus accessible. Bandaï ne s'arrête pas là, un autre accessoire, le Wonder Coin destiné au vrai joueur sortira également cet hiver. Il s'agit d'un simple adaptateur qui se place sur la croix directionnelle afin de la transformer en ministick. Tout ça pour optimiser les jeux de bastons à venir, quelle classe!

Sega a dévoilé sa nouvelle carte d'arcade, la **Naomi 2**. Cette dernière est capable d'afficher dix millions de polygones par seconde, soit quatre fois plus que sa grande sœur. Elle supporte aussi le réseau et le dual monitor (affichage de deux écrans de jeu sur deux moniteurs différents). Les GD-Rom feront aussi leur apparition dans les salles d'arcade puisque cette nouvelle Naomi peut utiliser aussi bien les GD que les Rom classiques.

Pour être plus précis, autant donner les spécifications complètes :

CPU: 128-bit Hitachi SH4 RISC Processor, à 200 MHz, 360 MIPS, 1.4G FLOPS Support graphique: Power VR2

Son: Super Intelligent Sound, 32-bit RISC CPU, 64 canaux ADPCM

Mémoire principale : 32MB Mémoire graphique : 32MB Mémoire "Model Data": 32MB Média : ROM board or GD-ROM

Performance géométrique : 10,000,000

polygones/seconde

Performance d'affichage : 2,000M Pixel /seconde

Effets graphiques supportés: Bump Mapping, Fog, Half Transparency Effect (Alpha Blending), Mip Mapping, Bi-linear / Tri-linear Filtering, Burr Anti-Aliasing, Parallel Processing Texture, Environmental Mapping, Specular Effect (réflection de lumière), 16 sources de lumière.

Port de jeu : JAMMA Video Standard Fonctions supplémentaires : GD-Rom, réseau, Dual Monitor



Toutes les sorties japonaises et américaines

Greg a ramené pas mal de titres PlayStation 2 du Japon, vous retrouverez hélas les trois quarts de ces jeux dans la rubrique Zapping! Mama mia quelle misère! Les développeurs jap' ne maîtrisent pas du tout la bécane. A qui la faute? Heureusement, Squaresoft sauve la face de l'actualité PS2 avec sa simulation de base-ball. Bah, faites pas cette tête, c'est mieux que rien, hein? Ce mois de novembre nippon reste toutefois bien morne. A part Eternal Arcadia qui semble assez réussì (Greg est en plein test),

c'est la vallée de la mort ludique. Rien, que dalle, que pouic, nada. Il y a bien une nouvelle édition de Winning Eleven 2000 (again) dédiée aux espoirs de moins de 23 ans, mais bon, malgré les qualités indéniables du produit, le petit manège de Konami commence à prendre une tournure capcomienne agaçante. Ah, on vient de m'apprendre qu'un autre Wining Eleven sortira fin novembre. Arf! EA Sports fait des émules, on dirait! (ndTraz: ouais, mais avec un vrai jeu de foot...).



LES SORTIES JAPON





Après nous avoir gratifiés de l'une des plus mauvaises simulations de caisses de l'Histoire du jeu vidéo, Squaresoft se rattrape aux branches avec un titre dédié au base-ball. Pas révolutionnaire certes, mais franchement agréable à jouer, Duf! Enfin un bon jeu Play 2!

Gekikukan Pro Baseball

124km/h

Des graphismes aliasés et des textures d'une pauvreté déconcertante pour les décors. Notez l'effet de flou dans le fond du stade... beuark.

Après un nome-run, vous aurez droit à des petites scènes de congratulations bien sympathoches.



Gekikukan **Pro** Baseball

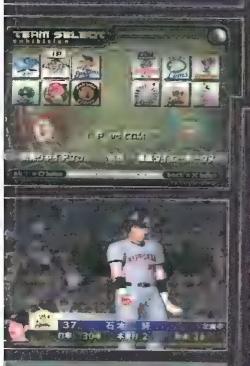
all I I Dascoan	CEVINON
Squaresoft	Lone V
Probablement jamais	Dispo Europe
Simulation de base-ball	Genre
1 00 8	Nare de joueur
Oui [132 Kb,	Sauvegaraes
m(le	Niveaux de o (ii
Mayenne	ANTIE TO
Sauvegarde	Challenge
Compatible avec Dual Shock	Smerial
Rien d'autre	Existe suc
Recommandé	

a PlayStation 2 est devenue un sujet très délicat. A la rédaction, les avis sont assez partagés: d'un côté, il y a ceux qui gardent la foi, de l'autre, les dubitatifs qui commencent sérieusement à s'impatienter et à douter. Du coup, maintenant lorsqu'un nouveau titre PS2 débarque dans la salle des tests, il arrive que les discussions s enflamment violemment, à tel point que par fois, on a l'impression de se retrouver propulse dans un talk-show anime par Michel Polack I La réalité, c'est que le bilan pour le moment reste des plus alarmants. Au Pays du Soleil Levant, a priori, on a un peu de mal à assimiler les routines de la bécane (même Kolima pique des crises de nerfs). Ça fait environ huit mois que la 128 bits de Sony existe. et toujours rien, c'est un peu le néant ludique absolu (j'exagère à peine): Les débuts de la Dreamcast ont été difficiles, c'est vrail mais quand on y regarde d'un peu plus près, la machine de Sega a mis moins de temps pour trouver son rythme de croisière

UNE CLAQUE GRAPHIQUE ?

Ce mois-ci, le niveau des productions Play 2 est tout simplement catastrophique (cf Zapping Jap') à une exception près Gekikukan Pro Baseball, qui sauve un peo la face de notre « Emochionne Engine ». Mai attention, si cette simulation de base-ball mad in Squaresoft est au final un bon titre, e revanche, elle n'apporte rien de neuf au genre Il faut dire que pour ce type de jeu, à part inno ver visuellement en balançant des millions d polygones, on ne peut pas faire grand chose Mmm, je sens qu'une question vous brûle le lèvres est-de que le jeu de Square tue autai que sur les vidéos diffusées sur le Net Réponse dorénavant, il faudra se méfier de vidéos i Le résultat, bien que super correc n'est pas tout à fait à la hauteur de nos espe rances. Lorsque le jeu a été lancé pour la pre mière fois, il faut avouer que l'on a tous é un peu déçu. Les corps des sportifs sont pa faitement modélisés (jonction de polygone imperceptible, proportions anatomiques re pectées) certes, mais on n'atteint pas le phot réalisme du jeu de base-bail de Sega Sport Le rendu de la peau fait très Musée Grévin cette remarque vaut également pour l visages, incroyablement figés (Emotion Engir où es-tu ?). Cet aspect un peu froid, renfor par des éclairages temps réel vraiment timide est heureusement rattrapé par une motio capture d'un excellent niveau. On note p moments des petits problèmes de blendi mais globalement, les responsables des a mations n'ont rien à se reprocher ca bou

omme à la télé . La représentation du stage n revanche, fait vraiment pitié. Les textures ont fadasses et manquent de relief, le public st représenté par un immonde placage bitnap animé en trois étapes comme dans KO lings, et les structures du stade se limitent à es polygones bien rectangulaires. Autre bizar erie graphique : l'arrière-plan est super-flou. priori, c'est volontaire, les gars de Square yant voulu simuler la mise au point des camé as pour renforcer l'aspect retransmission TV remier plan super-net, fond du décor « motion uré » à mort. C'est censé donner plus de proondeur au stade. Là encore, cet effet de style ivise les foules ; personnellement, je trouve a vraiment pourri. Dire qu'on retrouve ce flou ans pas mal d'autres productions, notament le jeu de snow de Konami. Beuark! inon, l'anti-aliasing chez Square apparem ent, on ne connaît pas. Il faut toutefois réciser que ce jeu est fini depuis mois et que les développeurs n'ont eut-être pas eu accès aux nouvelles bliothèques de routines (Gekikukan a été tardé pour des raisons de licence dont s droits appartiennent à Konami)



Tranquille...



Juste un petit encart pour vous aider à identifier les huit effets que le pitcheur peut donner à sa baballe (c'est le père Greg qui ma traduit la notice). Avant chaque lancer, pour valider un effet, il suffit d'appuyer sur l'une des huit directions du pad numérique puis de presser le bouton croix. Fastoche Juste avant que le pitcheur lance la balle, il vous restera quelques dixièmes de seconde pour lui donner une direction au moyen du pad analogique. Détail amusant, certains pitcheurs n'ont pas accès à tous les effets si c'est le cas ils vous le signaleront en faisant un « non » de la tête. Classe

7/10

Les athlètes japonals sont gaulés comme des femmes de ménage guadeloupéennes l'





HYPERSAGRIABLE

Bon, même si on attend énormément de cette bécane d'un point de vue visuel, l'aspect graphique, ce n'est pas ce qui compte le plus dans un jeu. Nous en parlions briévement un peu pius haut, le gameplay de Gekikukan n'attire aucune critique. Cette simulation de base-ball. est en tout cas cent fols plus intéressante à jouer que World Series Base-ball 2K1 (cf. Zoom Joypad 101). Contrairement au jeu de Sega Sports, on gère comme un grand les récep tions. Les relances de balle sont egalement plus lentes et plus difficiles lorsqu'on se situe au fond du terrain. Enfin, si le timing requiert une certaine précision, les frappes ne sont absolument pas le fruit du hasard : on voit parfaitement arriver la balle dans le cadre du batteur et on sait exactement quand on commet une erreur. De plus, lorsque vous êtes à la batte une marque ovale simulant la zone d'impact de votre gourdin apparaît en surbrillance. Si

vous la frappez bien au centre de cette marque, vous l'enverrez super loin. Blen vu. Le pitcher quant à lui dispose de nombreuses fourberies détaillées dans l'encart (tout est en jap', pas facile I). Un vrai régal, quoi. Néanmoins, lorsque vous jouez à deux, je vous recommande vivement de désactiver la marque du lanceur, sans quoi il vous sera impossible de feinter le batteur, qui verra précisément où se dirige la balle. Il suffit tout simplement de faire Pause et de désactiver la deuxième option en partant du haut, et voilou! Bon maintenant, pour investir ses précieux brouzoufs dans ce titre, il faut vraiment être fan fou furieux de la ligue japonaise de base-ball, et surtout ne jamais avoir joué à l'une des références ultimes du genre : le fameux All Star Base-ball 99 Gekikukan proposant effectivement un feeling très proche du titre d'Iguana.

Willow

Mais trêve de bavardages, voici le détail des fameux effets

- . balle slidée
- shoot
- : balle puissante
- : fourchette
- : balle en dehors du cadre
- balle en dehors du cadre
- balle vrillee
- : balle en courbe

Après Grandia 2, ia Oreamcast se dote d'un second RPG appelé à devenir culte, Eternal Arcadia. La console compense donc quantité par qualité dans ce genre de jeux. Et ce n'est pas pour nous déplaire [Mayor 4]





Lternal



Les effets de « liquidification » sur cette chute d'eau sont, parmi les plus beaux effets 3D vus sur la



out commence dans un monde composé uniquement d'îles flottantes. Bien entendu, nous ne parlons pas ici des succulents desserts nappés de crème anglaise, mais de véritables continents qui flottent dans le ciel imaginez un instant devoir courir le vaste monde avec de la crème jusqu'aux genoux ca le fait carrement pas l Donc, le héros de notre aventure sans creme se nomme Vyse. Dans la vie, il est pirate bleu Cela signifie qualifait partie des pirates a symi pas quin attaquent que les convois armes et qui ne tuent pas, contratrement à ces ordures de pirates noirs qui pillent et detrui sent tout sur leur passage. Pour accompaaner notre keum un fidèle «sidekick» rigolo nomme Aika, une jeune fille armée d'un boo merang geant. Tous deux font partie de la pande des pirates d'Albatros qui est d'ailleurs le pere de Vyse. Un jour de patrouille ordinaire, vollà qu'its sont les temoins d'une scène peu battale. Alfonso, l'un des généraux de l'invincible armada de l'empire de Barua enlève une jeune fille et l'embaique de force dans son frêle esquit lls s'élancent donc à sa poursuite. Après un combat homérique (Hunter), ils parviennent a faire fuir Alfonso. Reste alors la jeune fille mysterieuse. Fina, qui porte des vêtements



et des accessoires de mode que nos hero n avalent jamais vus jusqu'à présent. Peu etre du Yogi Yamamoto ? Mystère. Réfusar d'ayouer où elle les avait achetés et, acces soirement qui elle est vraiment, la jeune fill sera bien obligee de reconnaître qu'elle n' pas affaire à des brigands. Elle les entrain alois dans une course contre l'armée d Barua qui cherche à réveiller une ancienn puissance inconnue que seule Fina peut arré ter (ndTraz on se demande pourquoi elle fa appel à eux, alors...)

UNE TECHNIQUE

Apres Grandia 2. Eternal Arcadia prouv qu'une fois de plus, la Dreamcast est loi d'être mauvaise dans le domaine des RPC Contrairement à l'horrible Reiselied, Étern Arcadia propose des environnemen superbes et animes avec talent. Les gr phismes, dans la veine d'un Oilmax Landel avec beaucoup plus de textures, font preus de l'épatant bon goût de l'équipe graphiqu gu jeu. Une equipe, qui par le passe, not avait deja enchantés avec des titres comm



Eternal Arcadia

Editeri)	Sega
บัตร์ขน, รับหนุมร	Euh.
danie	RPG
Hora da Jugady	j
Sanyegander;	Quaip (27 blocs)
Unvego de diffigulté	Augun
Ummanté .	Difficile
Bontinues .	Illimités
Special	Mini jeu VMS
Edisie Sur	Rien d'autre
Compositions on the language	Indispensable

série des Phantasy Star, dont une bonne artie se retrouve à bosser sur ce jeu... Les ffets de lumière, qu'ils soient climatiques u magiques, sont tout simplement superbes ans compter le nombre de détails dont regorent les environnements. Pas toujours aussi omplexes que Grandia 2 au niveau des inteeurs, ceux d'Eternal Arcadia surpassent par ontre ce dernier au niveau des extérieurs asserelles transparentes, distance d'affi nage saisissante, chutes d'eau irisées (ou acrées si vous préférez), la grosse claque 128 bits ! Pour parler du système de jeu, est assez effrayant, D'ailleurs, j'ai super aur. Au départ, les combats effraient par leur mplicité et leur lenteur (lenteur qui, par lleurs, semble être le seul défaut notoire du u), mais il suffit d'avancer un peu dans aventure pour gagner pouvoirs et objets. naque monstre rencontre a une nature, à la anière de Chrono Cross ou de Pokemon l'il soit glace, feu ou foudre, etc. Chaque me que vous achèterez pourra être alignée r une nature de votre choix, ce qui sera priordial lors des combats contre les boss pai emple. Autre intérêt de changer régulièreent la nature de vos armes : les magies. la fin de chaque combat, on gagne en plus s Xp normaux des points de pierre agique. Et si votre personnage est équipé une arme rouge, il ne gagnera que des intsarouges a et donc des magies de feu ureusement, dans un groupe de trois per nnages, si chacun d'eux est équipe d'une uleur différente, tous recevrant des paints leur couleur respective, plus celle des tres equipiers. Autre principe à la fois orinal et intéressant, les combats en bateau mme votre environnement est uniquement mpose d'iles flottantes dans le ciel, vos placements se feront majoritairement en teaux volants. Parfois, il faudra batailler à up de canons contre des navires belliqueux ns un système faisant appel à votre sens timing pour les actions et à votre sens de strategie pour... la stratégie i Plus beau ertains endroits que Grandia 2 (parfois ins). Eternal Arcadia est une bouffée d'air is dans l'univers RPG gräce à la sensation l'immensité qui s'en dégage 'Un très grand sur Dreamcast!

Le vieux Drachma, qui poursuit une baleine geante a ne vous dit rien ?), possède une attaque longue è tre en place mais qui est dévastatrice

Le système des combats en batteau : novateur et grisant

« Ne sois pas si mou, saillon ! »

Le mode de combat dans les airs de bateau à bateau est ingénieux et véritablement jouissif. Très bien pensé, il tient compte de la position des divers navires, et la réussite de vos actions dépend de votre équipage. Au début du jeu, vous serez bien entendu un peu seul, mais par la suite vous pourrez recruter dans les villes et vous constituer votre propre armada, à la manière de Suikoden 2, chaque personne recrutée possédant sa spécialité



*Ho 585/ 585 Ko 5 5

\$ 1 000









Quo paut-il bien y avoir derrière ce mystérioux



15



Le prince Enrique (qui chante faux aussi) 🔫 tentera de s'opposer aux desseins de sa mère l'impératrice avide de conquêtes.



Les environnements sont riches et variés: Un our bonheur pour les amateur de graphismes soignés



Dans certains ports de ce vaste monde, il sera possible 🛶 de customiser votre navire afin de lui apprendre des super-coups qui genéralement sonneront le glas de vos «versaires, lci, le super-harpon de la mort qui traverse tous les bateaux comme s'il s'agissait de beurre très mou



10/10

Winning Eleven 2000 U-23

Que vous l'appeliez Winning Eleven ou ISS, sur PlayStation cette série de foot est juste géniale, culte, mythique ! A nouvelle version, nouvelle dissection en règle et nouveaux cris de joie ! Ptuii, c'est même pas la peine, les développeurs de Konami sont des dieux ! Hum, tranquille.



Les possibilités de mystifications intrinsèques sont encore plus kaktoïfiantes que précédemment.



Détail de la mort les maillots des joueurs seront prévus en fonction des conditions climatiques (manches longues ou courtes). Ou chule grave



Winning Eleven 2000

	Elovoir Eooo
Editeur	Konami
Dispo: Europa	Février 2001, mois béni 🖟
Genra	Simulation mythique de foot
Mbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes 🥌	Oui (1 à 2 blocs)
Hiveaux de afffic	Make 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Difficulté	Variable
Continue	Sauvegarde
Spécial	Dual Shock, Multitap
Existe sur	Rien d'autre
Comucabancia a	Inutile

ous sommes fous, oui, complètement accros a la serie des Winning Eleven. Un sentiment d'ailleurs partagé à raison, par tous les fans de foot. Je me souviens d'un matin de septembre où je me baladais sur un site dédié à ISS. Hop tranquille, le m'oriente vers le forum de discussion et je découvre une question, ma foi existentielle ISS Pro Evolution, première drogue légalisée ? ... et là, très sincèrement je me dois de répondre OUI I Un an, cela fait un an que la rédac' est agitée par la fièvre ISS. Il faut avouer que les développeurs (KCET) n'ont nen fait pour calmer nos ardeurs. Ces nommes sont de véritables génies, des amoureux de précision, des obsédés de perfection. Un peu comme Mennen me direz-vous, mais en version gros crampons et surtout « kaaktôôôlif cation I... Mais bon trêve de délire, l'heure est au test de cet époustouflant Winning Eleven U-23, la version dite olympique !

AMEN, UN POINT C'EST TOUT

Pour fêter notre première année de dépendance, et après un petit tour du côté de la J-League, cette nouvelle mouture signe le retour des équipes internationales (54 de base), d'une sélection de clubs européens revue à la hausse (24 l) et l'apparition des



équipes olympiques (les fameux moins d 23 ans). Pourtant outre cette réorientation WE U-23 propose des milliards de détails qu désormais seuls les yeux acérés des fanatique parviendront à discerner. A commencer par u gameplay encore et toujours peaufine Comment ? En bien tout simplement en ren dant le maniement de la baile encore plu souple, en décomposant toujours plus le étapes d'animations, et en améliorant (c'éta donc possible; au secours I) la physique de l balle. Principale caractéristique : le dosage a moment de la frappe devient désormais d'un précision diabolique. Dévisser sera monnai courante et mettre sur orbite un missile gamm très cher à Roberto Carlos (Robert Charles pou les intimes) nécessitera un travail minutieu afin de soigner son placement, voire l'inclina son du pied lors de l'impact. Le pire c'est que contrairement à feu Garcimore, je ne pipot pas une seconde. Dans un registre plus tech nique, graphiquement, d'infimes amélioration ont aussi été apportées surtout en ce qu concerne la finesse des traits et le contrasti Tiens, quitte à passer pour des maniaques, Tra et moi trouvons que le piqué de l'image est bie meilleur. Un vrai régal pour les tarés du jer Chacun ses passions me direz-vous, et nou nous avons décidé de ruiner notre vie sur c WE U-23. Pour continuer dans le trip' otak certaines animations (surtout celles des ga diens désormais incrovables) ont aussi é remises au goût du jour. De nouvelles cél brations de but font aussi leur apparition comm les rondades et les commentateurs jap' se so complètement lâchés comme si eux aussi vo laient participer à cette grande fête. Autant di que ce 10/10 est amplement mérité, une fo de plus. Le prochain rendez-vous avec ISS Eh bien en mars 2001, sur PlayStation 2 et o jivous le dit «casanlicokââ l» Comprenne q Gollu

"..la qualité pure.."

mme XPLODER





Attrapez la nouvelle manette VIPER de Blaze et vous saurez que vous jouez avec une manette de choix.



Michael SCHUMACHE



La croix de direction à Micro-Switch -unique sur le marché- les poignées antidérapantes et les joysticks analogique vous offrent le contrôle optimum dans le feu de l'action. Et si les choses se compliquent, enclenchez les fonctions tir "automatique" et "ralenti" pour calmer le jeu.



Pro Shock Lite

La manette Viper Pro Grip intègre deux moteurs de vibration pour plus de réalisme pendant le jeu.



Palm Pad



WW.XPLODER.NET

BLAZE

Fire International
Parispace 1 · 9 D'rue de la Sablière
92634 Gennevilliers Cedex
Fax : 01 41 32 28 80
Email: zbeghennou@wanadoo.fr

En vente chez les revendeur specialisés et en grande surfa





Playsiation 6/10

rower ni nirô

Konami continue dans la série des jeux de « travail ». En effet, après le train et l'avion, voici la pelleteuse. Décidément, on n'arrête pas le progrès...



➤ Il faut attraper les tortues et les tranfèrer d'un bassin à l'autre. Un conseil : repérez les plus grosses elles restent plus longtemps à la surface.

Le jeu des courses : vous devez acheter a la pelleteuse (1) des objets dont le total des prix sera exactement cejui indiqué en bas de l'écran. Calcul et rapidité de maniement seront la clé de ce mini-jeu cérébral.



e qu'il y a d'excellent avec ce métier de testeur de jeux vidéo, c'est que l'on peut vivre de tas d'expériences qui en vrai dans la vraie vie réelle, sont vachement improbables et surtout contraignantes Tenez, par exemple, un conducteur de pel leteuse, je n'aurais jamais pu faire ce métier qui exige courage et talent. Courage parce qu'il faut parfois (même souvent) se lever vachement tôt, et talent tout simplement à cause de la délicatesse que cela implique de manœuvrer un engin comme celui-la. Heureusement, monsieur Taito est là, et après avoir tué plein de gens à cause de ma négligence, je peux maintenant en tuer à cause de ma maladresse. Le jeu, dont les contrôles sont assez difficiles à prendre en mains, consistera donc à remplir des missions avec votre superbe pelleteuse flambant neuve. Deux catégories de missions s'offrent alors à vous, le vrai travail et les petits boulots.



L'épreuve de base : charger de sable l'arrière d'un camion. Classique mais stressant lorsque l'on a un compte à rebours...

LE ROMAN DES

Le vrai travail vous demandera beaucou d'agilité avec les doigts, car il s'agira de faire un véritable boulot de chantier, comme alle charger un tas de sable dans un camion l'autre bout d'un terrain. Les mouvements d bras articulé étant gérés avec la croix et le boutons, la pelleteuse avance avec les bou tons L et R qui simulent les chenilles. Du dur l Pour les petits boulots, de loin ma par tie préférée, il s'agira d'épreuves complète ment débiles comme verser du curry dan des assiettes géantes, sauver des tortues o casser des voitures de luxe. Définitivemen débile mais profondément arcade, Powe Shovel peut plaire à des joueurs pour le moin très patients et dont l'évocation du non Caterpillar ou fout simplement d'un Bulldoze leur procure des frissons de plaisir. On note ra aussi qu'à chaque partie, on reçoit un bu letin de paye, qui servira ensuite à acheter d nouvelles options, épreuves ou mini-jeux pou la Pocket Station. Très sport, M. Taito!



移画して砂川を400kg トラックに載るこもう!

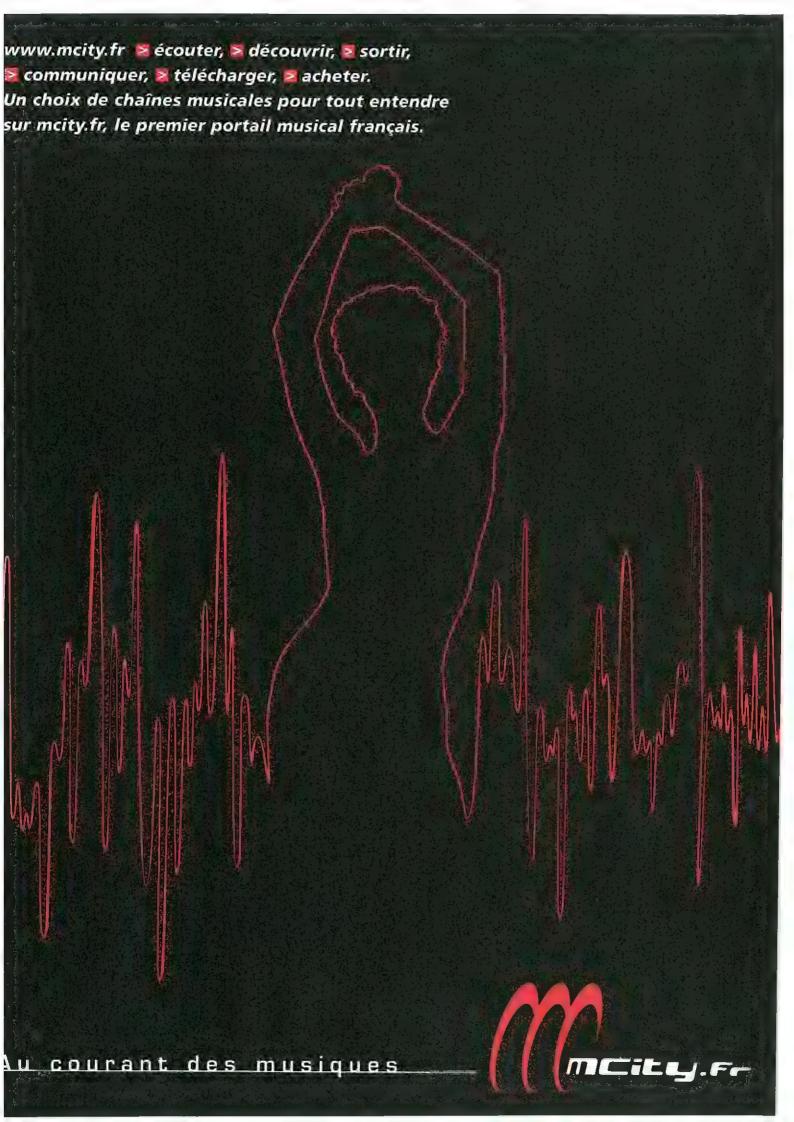


Et un de au curry de 200 litres, un

Power Shovel ni Norô!

I OTTOI ONOTON	114010 .
Editeur	Taito
Dispo Europe	Gui sait ?
Genre	Tracto-pelle
Nore de joueurs	1 à 2
Sauvegardes	Ouaip (1 bloc)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	
Spécial Utilise la manette (Power Shovel »
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile





Toutes les sorties aponaises et US

Le Japon, c'est notre passion. Les États-Unis, notre Eldorado. Ge mois-ci, Joypad s'émancipe de la tutelle littéraire pour explorer les contrées mathématiques. Eh oui, la vie tient à peu de choses parfois. Ainsi, si vous aussi vous pensez qu'il est grand temps de recentrer le débat, rien ne vaut une minute de caclcul mental. Allez hop, on y va en route (pour l'aventure) : 1+9+3+1+6+4+7+1+4=48. Ge qui nous fait 48 divisé par 9, soit une moyenne de 5,3 pour nos chers zappings, qui n'en veut... Pas nous en tout cas l

-Kamen Rider V3

35-4Q ans la série télé qu'il a le plus regardé, il va vous répondre une banalité du style « Thierry la Fronde » Si on fait la même chose au Japon, nous aurent droit à des réponses du style Kamen Rider ». Ceci devreit donc vous permettre de situer un peu plus facilement la place qu'occupe le personnage Kamen Rider dans le paysage culturel japonais contemporain. Et julis il hit. avouer aussi qu'un motard dui se transforme en homme-sauterelle, c'est autrement plus excitant qu'un belge qui lance des cailloux avec une lamelle de cuir, non ? Kamen Rider V3 représente la seconde saison de cette série culte, et accessoirement la suite du jeu nommé « Kameri Rider ». Pour ce nouveau volet la réalisation est incroyablement bonne, notamment l'animation qui, en matière de motion capture, est excellent sur PlayStation. Proposant énormément d'options que l'on débloque en achetant des cartes à jouer avec de l'argent gagné en finissant le jeu. re titre est une mine de trucs et astuces. regorgeant de scénarios et de personnages cachés. Un bonheur pour les fans de trucs japs kitschs. Les autres apprè cieront la très grande maniabilité du jeu mais ne « pourront » faire face à ce monu-

Greg



—— Dance Dance Revolution 30 Mix

Alors que la sortie française de DDR commence à se faire sentir grave parmi les lecteurs qui ne veulent pas payer leur tapis / milliard de francs en import (modèle or massif), voici le « traisième mixage » qui débarque au Japon Encore un goos ras de nouvelles chansons, pas trop mauvaises pour la plupart. On notene excellente reprise de Technotronic, ainsi que des Village People avec «In The Navy ». Le niveau de jau est assez faible, ou trop élevé, il n'y a pas vraiment de juste milieu. D'un certain côté, cela se comprend car le jeu a una nouvelle option, le Diet Modi. Dans ce mode qui sera aussi dans la version internationale (il faut bien faire croire aux Amé ricains que maigrir peut être facile et amusant) le but sera de faire du cardio training avec des chansons assez difficiles à danser. On rentre son poids en début de partie, et la console calcule à la fin de la chanson combien de calories vous ayez perdu. Ça peut être rigolò, si vous evez du poids à perdre, mais c'est tout de même assez gadget. En tout cas les nouvelles chansons sont bien bonnes pour quelques unes d'entre elles



-Reiselied Ephemeral Fantasia

ture l'arrive sur une ile, une blonde à forte puissance pulmonaire, certainement la fille du roi de la contrée, m'accuelle, et me reconte sa vie 5 minutes avant de m'amener che: moi. Je ressors, je me perds dans une ville trop grande et laide, et la blonde m'amène chez le roi. Comme la princesse est mignonnel je ku jode un morceau de guitare grâce à la manette de Guitar Freaks. Je sors du château: il fait nuit, et me vollà attaqué par des poulets verts genre Shadoks. Là je marrète, je regarde Julo, las du jeu, et je me demande.. Ai je vraiment envie de continuer dans ce













Ex Billards

<u>ระสาเหมู่ไปชั้นหอ</u> JAONE A GERMAN **NOUS RACHETONS "CAS TOUS VOS JEUX VIDEO** begend of S/VAUGIRARD(15) rue de Vaug rard 75015 Paris 01 53 688 688 MINITENDO! PLAYSTATION 20258 BREATH OF FIRE 3 20270 COLIN MAC RAE RALLY 19126 COLONY WARS 22098 COLONY WARS VENGEANCE VERSAILLES (78) 6 rue de la Paroisse 78000 Versailles si 01 39 50 51 61 20224 DEATHTRAP DUNGEON 24297 FEAR EFFECT 18771 FINAL FANTASY 7 25366 FINAL FANTASY 8 20283 FIFA COUPE DU MONDE 98 1041 21294 FIFA 99 CORBEIL (91, ommercial VillABF A6 91813 VIII.ABE 01 60 86 28 28 25615 FIFA 2000 13949 FORMULA ONE 641 ANTONY(92) de la Division Lederc N20 92160 Antony 01 46 665 666 69 18862 FORMULA ONE 97 691 21157 FORMULA ONE 98 20290 GRAN TURISMO 16801 ISS PRO LA DEFENSE (92) cial Les Quatres Temp des Arcades Est Niv & 01 47 73 00 13 25190 MONDE DES BLEUS (LE) 1446 23820 METAL GEAR SOLID 1049 MANETTE SCORPAD MANETTE SCORSHOCK ADAPTATEUR MULTIJOUEUR 20445 RESIDENT EVIL 2 119 POUR PLAYSTATION POUR PLAYSTATION POUR PLAYSTATION 26118 RESIDENT EVIL 3 264 26684 RESIDENT EVIL SURVIVOR TOMB RAIDER 19294 TOMB RAIDER 2 21511 TOMB RAIDER 3 OST DENIS (93) Cotal St Denis Basil qui assage des Arbaietr er 93200 ST DENIS N 01 42 43 01 01 25739 TOMB RAIDER 4 DREAMCAST 129 149F 25506 AERO WINGS 25564 BLUE STINGER 129 existe en vert, noir bleu, rouge existe en plusieurs couleurs ! (Gristréf 27497 (Bieutréf 27499 (Nortréf, 27495 24779 BUGGY HEAT 3700 DRANCY 01 43 11 37 36 24976 CODE VERONICA CARTE MEMOIRE BASIC RALLONGE MANETTE MANETTE ASTROPAD 25680 CRAZY TAXI POUR DREAMCAST POUR PLAYSTATION OUR DREAMCAST 25869 DEADLY SKIES 229 CRETEIL (94) 164 ref · 25625 24777 DYNAMITE COR **6** 26122 ECCO THE DOLPHIN ref 25619 Dreamcast Dreamo 24615 EXPENDABLE Capacité de 15 bioc 24292 FIGHTING FORCE 2 Capacité de sauvegarde de i28Ko ref 25624 24773 FI WORLD GRAND PRIX 1641 24757 HOUSE OF DEAD 2 244 NAY SOUS BOIS (94) cral Val de Fontenay 254/3 HYDRO THUNDER 1941 25816 MARVEL VS CAPCOM ref 26818 01 48 76 6000 1291 24380 MONACO GRAND PRIX 2 PONTOISE (95) Cergy 3 Fontaines 5000 Cergy)1 34 24 98 98 24783 NBA 2K CONSOLE PS2 LUMIERE SCORLIGHT CONSOLE PS ONE 25421 NBA SHOWTIME 229F POUR GAME BOY POCKET & COLOR 24691 NFL QUATERBACK 2000 1996 26088 NOMAD SOUL 264 TOPPINGET 24791 POWER STONE 991 269 26083 RAYMAN 2 Fonctionne sans piles Pour Game Boy Pocke 24623 READY 2 RUMBLE 164 25052 RESIDENT EVIL 2 2196 26149 RE-VOLT 24651 SEGA RALLY 2 24771 SNOW SURFER 164 existe en vert, violet, bieu, jaune et transparent 24657 SONIC ADVENTURE 1641 24775 SOUL CALIBUR 2491 POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS 25920 SOUL REAVER 144F 26146 TOMB RAIDER 4 229 24655 TOY COMMANDER 129 24653 VIRTUA FIGHTER 3 EDHERESPONDANCE 25822 VIRTUA STRIKER 2 24781 WORLWIDE SOCCER 2000 144 59000 L LE 03 20 519 559 Dans le cadre de l' achai Nom 25878 ZOMBIE REVENGE FLERS (59) al Carrefour Doua -Flers RN 43 8 FLERS en Escreb eux 03 27 98 05 05 d'an produit 8dresse déconseil é aux mineurs LAN Jo cerlifie être maleusi o Merci d'apposer votre OMPIEGNE .601 sigantere : Code Postal ... Téléphore 04 72 409 405 Ende Clieat E-Mail Mode de Reg ement @ bLE MANS (72) av du Général De Gaule 72000 LE MANS 02 43 23 4004 🔲 Je règle en espèces Articles Prix Références COMMANDEZ PAR TELEPHONE 🔲 Je règle par chèque ALBERTVILLE (73) 01 46 735 735 Je règle par mandat 200 ALBERTVILLE 04 79 31 20 30 COMMANDEZ PAR MINITEL (2.235/Min) :

Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock

Total à payer

Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F
Frais de port BOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F

🔲 Je règle par Carte Bancaire 📭

Expire le ...

Signature :

Rue Gaston Hulin 86000 Portiers 05 49 50 58 58

LE HAVRE (76) AUCHAN GRAND CAF 36-15 SCOREGAMES

COMMANDEZ PAR INTERNET :

www.scoregames.com

American Arcade

Ahh le flipper. J'adore ça, le flipper Ca me rappelle tout un tas de bons souvenirs du lycée, quand je claquais des pièces de 10 balles dans le troquet du coin. A l'époque, mon pré feré était le Adams Family, y avait plein de trucs à faire, des rampes, des bonus et autres jackpots en pagaille. C'est vraiment trop bien, le flip' l Bon, c'est donc avec une certaine émotion nostalgique que j'enfourne ce nouveau p'tit jeu PS2, en me disant que ca pourrait tuer pourquei pas. Première déception. Ame rican Arcade ne propose que de vieilles machines des années 70 ! Rhââ, public es rampes, les écrans animes et les challenges spéciaux, les flippers de cette époque étalent vraiment inintéressants a côté de ceux d'aujourd'hui ! On ne fait qu'envoyer la boule pour descendre les petites cibles, rebondir contre les bum pers et C'est tout | Les flippers ont beau être assez nombreux (4.1 en tout) autant dire qu'on s'emmerde très vite. seul ou à 4. De plus, la réalisation fait franchement de la peine, même la boule est mal faite !!! Bref, encore un soft qui ne rattrapera pas le niveau des premières productions PS2. Et puis le prix des jeux len import étant de qu'il est (environ 600 F I), sur cette si puissante console, 'intérêt tombe vite à la limite du zéro Allez, inutile de vous en dire plus. An si y'a tin système d'échange avec Ex Billards. pour pouvoir jouer au billard en plus Jule

1 D 4 4 D

Editeur : Astroll Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Astroll petit robot

——Ex Billards

Pour ce nouveau titre PS2, l'excellence ne sera pas encore au
rendezvous I Ex Billards fait partie
de ces jeux qui vous font déprimer sur
le sort de la 128 bits de Sony. Question
réalisation, on se prend une grosse claque.
Les textures sont immondes et on ne
voit à l'écran que les effets d'escaliers
de la résolution de l'image. Fort heueusement, à côté de cela, le soft propose une prise en mains confortable et
un moteur de calcul des tr'ajectoires
assez régliste. Autrement, on retrouve

dans l'interface tous les éléments qui constituent un ban jeu de billard. A savoir une vue de caméra manuelle qui vous offre la possibilité d'appréhénder la configuration du tapis vert, l'ajustage de la queue sur le boule pour effectuer des effets du encore la jauge de puissance dont vous fixez l'intensité via les touches de la tranche. En fait, malgré la laideur apparente d'Ex Billards, il faut avouer que le titre reste amusant et facile d'accès En sus des parties classiques contre l'ordinateur ou un second joueur (8 balls, 9), yous disposez aussi d'un mode Puzzle très original. Effectivement dans cette option vous dévrez pratiquer votre ert sur des tables aux formes fantaisistes, et rentrer toutes les boules en prenant soin de ne pas dépasser un certain nombre de coups. Au final, si vous pouvez faire abstraction de votre sens visuel. EB peut se révêler intéressant. aid mais accrocheur

Kendy

Editeur : Takara Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Ex...it l

G-Sculour

Guand on sappelle Bandar et qu'on a les droits de la série télé Gundam, on fait des tas de jeux qui car tonnent au Japon. Quand on s'appelle Sunrise et qu'on a uniquement les droits sur l'univers Gundam, on sort des nouvelles originales » a propos du robot géant. La de est en présence du troisième jeu de robot en 3 mois sur PS2 de qui fait beaucoup. Armored Core 2 était bon. Gun Griffon decevant, celui-ci est pitoyable. A ce rythme, le prochain sera en noir et blanc.?

Greg

Editeur : Sunrise Interactive Compréhension de la langue : Appreciable Sortie européenne : G-Saipas

-Sakura Taisen 2

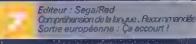
0

Après le premier volet, voici le secono refair pour la Direanigast Le jeu change très peu, en retrouve melgues nouveaux events; ainsi

juste quelques nouveaux events, ainsi que des mini-games un peu différents Pour le reste, on se trouve juste face à une version Saturn en plus beau. Un



excellent jeu d'aventure-stratégie donc avec un humour toujours aussi déjanté.



Ring Of Red

Staline, Hitler, Churchill, tous ses grands hommes ont combattu en Europe dans les années 40 en asant de robots géants mécaniques. » C'est du mains ce que nous apprend l'intro de ce jeu de stratégie [images à l'appui]], qui montre même Staline inaugurant flerement l'un d'entre eux. Bon, forcement, grace a ces saloperies géantes. Staline et Hitler se sont mis ensemble et ont gagné la guerre ; ls ont même envahi la moitlé nord du Japon - Bien sûr, tout est à prendre au milième degré. Lannee 1964: Vous êtes Masami Von Vitzeker, un metisse germano-japonajs qui s'engage dans l'Armée de Libération du Japon. Autant le dire tout de suite, Ring Of Red d'exploite absolument pas les capacités de la console, mais il n'en est pas dénué d'intérêt pour autant. On déplace ses petits robots sur une carte simpliste, et comme d'hab, en cas de lancement d'une action offensive, on passe en représentation 3D. Sauf que la, c'est à vous d'agir. Pas complètement comme dans un jeu d'action, mais en pouvant avancer et recuil faudra alors viser soiler son Mech même en cas d'attaque au canon, bouger, etc. Plutôt prenant au niveau du systerne et original au niveau du scenario. Ring Of Red est un atre qui gagne à être connui, pour peu que l'on aime le genre.

Editeur : Konamı Conyvehension de la langue : Recommendée Sorbe européenne : Dring et encore dring l

Silpheed The Lost Planet

Silpheed etait un jeu culte sur Mega-CD; le prince des shoots sur cette console, d'ailleurs. On était donc plusieurs core-gamers à attendre se venue sur PlayStation 2 comme LE jeu qui allait donner tout son sens à l'Emotion Engine. C'est pas super-beau, ca ralentit encore plus que chez John Woo, et la aussi sens aucune raison, de l'ai fini en une neure, et deux vies. Voila, c'était Silpheed sur PlayStation 2, on applaudit bien fort! Si même Game Arts s'y casse les cents

Gre

Editeur : Game Arts/Capcom Compréhension de la langue Inutile Sortia européenne S'il le faut



Ring of Hea



G-Saviour



Silpheed the Lost Planet

Toutes les sorties du mois passées au crible

35 jeux testés ce mois-ci dont plus de vingt Zappings ! Malgré cette avalanche de titres, peu ont retenu notre attention. La palme revient incontestablement à Yu Suzuki et à son F355 Challenge : un petit bijou de simulation automobile qui n'a décidément pas grand-chose à envier à Gran Turismo du point de vu du réalisme. Dans un registre beaucoup plus arcade cette fois, la version Dreamcast des 24 Heures du Mans nous fait oublier la scandaleuse et pitoyable mouture PlayStation. Infogrames et l'Automobile Club de l'Ouest vont pouvoir pousser un gros soupir de soulagement! Merci Melbourne House. Autre surprise, derrière les grosses brutes patibulaires de l'Ultimate ighting se cache en fait un jeu de baston d'une richesse inattendue ! Pour finir, sur Play, la suite de Medal of Honor fait de l'ombre à Driver 2, cette fois, le jeu de Reflections n'a pas vraiment déchainé les passions. Moralité, un mois avant Noël, Sega « rulez » baby!

128	
116	
112	
118	
120	
126	
122	
144	
134	
132	
138	
136	
140	
142	
	116 112 118 120 126 122 144 134 132 138 136 140

TOD PEGAR

Il y a des mois, comme ça, où la vie suit un chemin bien étonnant. Tiens par exemple, ici à Joypad en début de mois, on se la donnait grave. On buvait du Coca comme des dingues, on testait en pensant que la vieillesse jamais ne nous frapperait. Ouaip, autant dire que c'était tranquille. A cette époque, nous étions encore de jeunes inconscients. Et puis vint un jour où des consoles se mirent à cramer pas tout à fait par hasard, où des éditeurs se dirent que ce serait une bonne idée d'oublier de nous envoyer leurs jeux... pas de doute, les astres nous en voulaient. C'est alors que dans un élan d'altruisme, Traz' se mit en mode « Apocalypse ». Une réaction qui nous sauva tous (ô gloire à Traz') et vous par la même occasion. Hum, bah c'est clair le bouclage de ce Joypad 102 fut épique. Mhum, moui , moui...



la rédac en folie!

Mon cœur s'est arrêté de battre ce mois-ci. J'ai pas eu d'accident, j'ai juste grillé ma première console, J'ai essayé de la faire réparer en douce, tranquille, mais lorsque le

technicien a demandé à parler à Traz, j'ai failli faire un malaise. Comment définir les colères de Trazom... Vous voyez la tronche des All Black lorsqu'ils dansent le Haka? Ben c'est pire!



Tout juste bon à caler une table.

De très grosses lacunes. Urgl!

Pourrait vraiment mieux faire.

A acheter éventuellement, si on aime le genre.

Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.

Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console. Evitez-le à tout prix, c'est un ordre!

1 minute de plaisir. Et encore!

Un jeu tout juste moyen, sans plus.

Un bon jeu à de nombreux égards.

Exceptionnel! J'achète les yeux fermés.

Après vous avoir recommandé un film (Gladiator), voici un livre : l'Hagakuré, livre de chevet des samouraïs, à lire en détail avant l'arrivée prochaine d'Onimusha (PS2). Une facon d'apprendre à vivre dont certains devraient s'inspirer. Bonne lecture.



(Trazom)

Ce mois-ci, la rédac a fait très fort : deux consoles grillées, dont l'une deux fois de suite en moins de 2 jours, c'est surpuissant! Ma colère était en rapport avec ces légers « désagréments », je le reconnais. Mais bon, avouez qu'il y a de quoi

désespérer par moments ! Heureusement. F355 est vonu calmer mes colères subites! Karine et Kendy ont eu chaud...



En ce moment, je lis le bouquin de Beigbeder. Vous savez, ces 280 pages qui coûtent 99 francs. C'est bien révoltant, i'y ai appris entre autres que le mot « bonheur » était une marque déposée par Nestlé et que Pepsi voulait faire de même avec la couleur

« bleue »! Et là je dis : « Monde de merde », pour citer ce cher Georges Abitbol.

Willow

Ce mois-ci, les impôts m'ont plumé, mon ballon d'eau chaude (qui se situe juste au-dessus des chiottes) a explosé, et j'ai dû démonter la tuvauterie de mon évier pour déboucher les canalisations ! Manquerait plus que je me fasse larguer par ma nana. Ah, c'est vrai, j'avais oublié, i'en ai nas !!!



Son jeu du mais

Ça y est, la période des impôts est passée. Kendy et RaHaN sont harcelés pa te Trésor Public, et tout le monde vit une période assez drastique. On a réduit les restos le soir, et on s'en fait plus qu'un ou deux grand maximum par semaine. La dèche, quoi. Avec Kendy, on a prévu de

s'acheter un grill, pour se faire des grillades qui « tuent » le gras dans son jus.

Sun jeu du moi

JEUX DU MOIS

le mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :





1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

!!!



F355 Challenge (DC)



Medal of Honor Resistance (PS)

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	36 pts	+5	†
	ISS Pro Evolution (PS)	22 pts	A CONTRACTOR	
	Colin McRae Raily 2 (PS)	14 pts	(=)	→
	Zelda 64 (N64)	13 pts	自身	
	Resident Evil Code Veronica (DC)	13 pts	(=)	+
2	Virtua Tonnis (DC)	9 pts		
	Street Fighter EX 3 (PS2)	7 pts	(=)	→
	Tenchu (PS), Dead or Alive 2 (DC)	6 pts		1
	Samba de Amigo (DC), Tenchu 2 (PS), Capcom Vs SNK (DC)	5 pts	(=)	-
0	Vegrant Story (PS), Suikoden 2 (PS), Self Reaver (PS), Perfect Daw (NS4)		(4)	
I	Nouveauté : Eternal Arcadia (DC)	4 pts	+4	1

JOYPAO ME

Cela commence à devenir une habitude, la Dreamcast et la Nintendo 64 se transcendent, F355 Challenge du côté de Sega et Mario Tennis pour Nintendo, ils sont deux.

ils sont beaux, ce sont nos deux Mégastar du mois ! Et attention, le mois prochain, une obscure prévision me permet de déclarer qu'un certain Shenmue et un non moins célèbre Zelda Majora's Mask casseront la baraque. Que la vie est prévisible parfois...

ON EN REVE DEJA

GOLLUM >>>>> Mario 128 (GameCube) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) WILLOW >>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Alone in the Dark 4 (PS) CHRIS >>>>>> Medal of Honor 2 (PS2) et Virtua Fighter 4 (DC) ELWOOD >>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2) KENDY >>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Spear (DC) GREG >>>>>> Rival Schools 2 (DC) et Kidô Senshi Gundam (PS2) T.S.R. >>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Onimusha (PS2) TRAZOM >>>>>> Shenmue 2 (DC) et Gran Turismo 3 (PS2)

RAHAN >>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et The Bouncer (PS2) IULO >>>>>> Shenmue (DC) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2)

KARINE >>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2)

Angel

Ce mois-ci, je suis allé à une soirée de musique expérimentale. C'était trop puissant, il y avait plein de gens qui se prenaient au sérieux en regardant un gars déguisé en lapin sauter partout pendant qu'on diffusait des bruits bizarres tout en projetant des

effets stroboscopiques sur les murs. C'était peut-être de l'art, mais moi je me suis bien marré.

Elwand Ça y est !!! éluia, je viens tout juste umménager dans mon appart' de urgeois! Après un déménagement per-stressant, le déballage de cartons, le remontage des ubles et le branchement de la é, me voilà installé comme un bab ! Le seul bémol , je prends un air

cablé), ce très er Bubulle - mon isson rouge - est rt. Le pauvre s'est εé... атраепе

Kendy

Ce mois-ci. spéciale dédicace aux deux inspecteurs des impôts qui veulent ma peau : Mme F... et Mister L. R., qui s'acharnent sur moi et me refusent mon abattement des 30 % réservé au journalistes, ils ignorent la loi Cressard (L'article L.761-2 du Code du Travail) et veulent à tout prix me redresser sur deux années. Troo puissants, ies gars du 7!

San jeu du mois

RaHaN

C'estcurieuxdesfoiscommemonPC semetàdéconner.Outrelefaitqu'ilre bootetoutseulcommeungrand.des fois, mabarred'espacenemarchepl us.Bon,jevaisrebooter.(reboot). A oué, c'est mieux. -{reboot}. Ah I Flûte, heureusement que Word sauvegarde automatique-(reboot) ARG -ment, c'est

très éner-(reboot) RAAAH !!! -vant... Son jeu du mois

Grea

En me préparant à aller à BD Expo dans une heure, je suis en train de repenser au Super Game Show... Ça commence à manquer en France, un grand rendez-vous du jeu vidéo... Et și ça pouvait être à Porte de Champerret, à 500 mètres de la

Son Jeu du mais

rédac, ce serait super. Et avec des hôtesses déguisées en Crash Bandicoot. comme au Japon.

Jülo

Ma maman est queiqu'un de super low-tech, elle ne sait peut-être pas envoyer de mails, mais elle a plein d'autres qualités. Tenez, par exemple, c'est une experte dans l'art d'inventer de nouvelles expressions. La dernière en date : « Finir en tuyau de poêle » ... Quais. faut arriver à la suivre, des fois.



Machine

Simulation automobile





F 355 Challenge Passione Rossa

Vous adorez les simulations de course automobile, vous réclamez coujours plus de réalisme et n'en pouvez plus des savonnettes à la Ridge Racer ? Alors oubliez tous les softs de votre ludotnèque et jetez-vous sur F 355... Ouals, ça fait un peu slogan de pub gratos comme intro, mais c'est comme ça, ce jeu est géniai !

ans F 355, vos premiers tours de piste (qu'il s'agisse de ce bon vieux circuit de Suzuka ou du simple anneau de Motegi) se termineront toujours en défaites cuisantes. C'est frustrant mais c'est ainsi, personne n'y échappera. Le pire, c'est que ça dure comme ça longtemps | La plupart pesteront au bout d'un quart d'heure et éteindront la console, de rage, avec un nœud nerveux dans le bide, en prétextant que le jeu est trop difficile... « Rhââ, mais c'est impossible de les doubler ou quoi ?! » Bah si, c'est possible, mais faut bosser ! En fait, pour apprécier F 355 à sa juste valeur, il faudra passer par un apprentissage, et même deux finalement. D'abord, vous devrez apprendre à bien maîtriser votre bolide. Question maniabilité, il faudra commencer par vous habituer à la conduite en « tout analogique ». Comme d'habitude avec les jeux de caisses sur Dreamcast, les gâchettes latérales



Les effets météo sont assez exagérés, mais rendent plutôt bien quand même ..



la direction sera disponible sur le stick ou la croix... Mais cette fois, votre doigté à l'analogique devient un facteur de réussite primordial! Lâchez l'accélérateur et enfoncez-le à fond d'un seul coup : votre voiture patine à mort. Fattes de même en pleine course avec la direction : elle chasse et dérape en moins de deux dans le bac à sable Bloquez les freins : elle fait un tout droit... Plus vous serez doux et précis avec les commandes, plus vous accrocherez la route et toutes les nanas tomberont dans vos bras. Viennent ensuité toutes les règles classiques de freinage, d'accélération et surtout de calcul des trajectoires, que vous avez sûrement déjà apprises dans Gran Turismo, mais poussées bien plus loin encore dans le réalisme... Bref, il faudra tourner, tourner et encore tourner pour véritablement connaître votre véhicule et littéralement le « domp-



La modélisation des caisses est de très bonne

Les arrêts aux stands sont super-impressionnants, mais ne servent à rien dans le jeu, si ce n'est à vous faire perdre de précieuses secondes !



ter ». Cet apprentissage terminé (il faut bien quelques heures acharnées), vous aurez à peu près fait la moitié du chemin et commencerez à vous amuser un peu... C'est pas trop tôt, hein!

« Fare il vero pilota »

Vous avez acquis les bases, alors passons aux choses sérieuses avec l'étape numéro deux de votre accession au trip de la course métaphysique... Il faut avant tout savoir que les sept adversaires qui se tirent la bourre avec vous sur la piste sont assez balèzes, puisqu'ils connaissent chaque circuit sur le bout des ongles. Votre deuxième boulot sera donc, si vous voulez que vos seules compétences de pilote vous départagent, de les connaître aussi bien qu'eux! Inutile de tenter une entrée de virage serré en cinquième, en se disant « bof, au pire, je donne un coup de frein tardif et je rattrape le virage en dérapage », non, oubliez ça ou vous prendrez cent mètres de plus dans la vue après chaque tour de piste. Il n'existe pas quinze façons optimales de passer un virage, mais une seule, et pour y arriver il n'existe encore qu'un moyen : savoir précisément la vitesse, le régime moteur et la trajectoire à adopter. Comme dans la réalité, le pilote que vous êtes devra donc faire de la « reconnaissance » ainsi qu'un exercice de mémorisation important avant chaque

fiche technique

College Acclaim

Developpeur Sega (Am2)

Gence Simulation automobile

Whre de joueurs 1 ou 2

Miyeaux de difficulte 3 jemps entre les check points;

Difficulte Frès difficile

Gontinue Sauvegarde (14 blocs)

More de circuits 11

Spésial Vibration Pack, Volant

Existe sur Borne d'arcade

Duels en rauge

Le mode Deux Joueurs de F 355 est plutôt reus'si. D'un point de vue technique, en fait, le jeu reste
anaiblements, ceia reste toujours aussi beau et
toujours aussi jouable: Malheurausament, les voivures presentes sur la juste passent de B a... 2
- Vous ne pourrez donc jouer qu'en duel, dommage,
Sinon, en déplorera le fait que l'option de jeu en link
soit passée à la trappe, dans cette version PAL.
On a pu y gouter grâce à la version jagonaise du
jeu, a la rédec', et franchement, c'était trop bien l
On se demande bien pourquoi Saga à décide de
virier cette option si bourgeoise

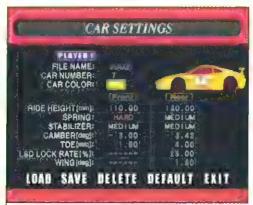


nouvelle course, histoire d'avoir une chance face aux autres. Connaître précisément les conditions parfaites pour passer chaque courbe vous permettra de faire péter les chronos et, pourquoi pas, d'arriver en première position... Mais là c'est quand même super-chaud!

« Grazie alle piccole assistenze! »

Pour ne pas dégoûter trop vite les joueurs, Yu Suzuki tout de même pensé à proposer un système l'aides bien pratique. Grâce à lui, vous pourrez progresser petit à petit, en enlevant au fur et à mesure les différentes assistances proposées. La première, l'IBS (pour Intelligent Brake System) est réservée aux super-débutants et à ceux qui partent en reconnaissance sur un circuit. En effet, il s'agit presque d'un pilotage automatique, puisque sont jérés le freinage et la décélération! Vous n'avez qu'à calculer correctement vos trajectoires et surout à bien mémoriser le régime et la vitesse auxquels l'assistance vous fait prendre les virages... Super-pratique pour les repères donc, mais à sviter en course, hein, sinon c'est trop facile!

roiteluniz enU iup « eteirgeint » t eorg eel Grivat

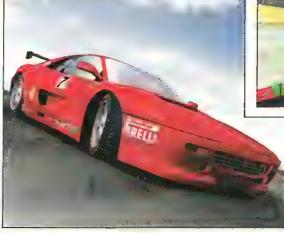


Les réglages ne sont pas très explicites, mais ils n'intéresseront de toute façon que les joueurs les plus expérimentés.





Ahh, le fameux virage de Laguna Seca... Là, vous pourrez voir toute la différence entre F 355 et Gran Tunsmo!



Jouer passivement online ...

Bon, il faut bien vous parier du mode Online, pusqu'el semble bien présent dans la version test qu'Acclaim nous a envoyée de dis semble parce qu'il n'était maineureusement pas prêt pour être teste, plors voic comment cela devrait se dérouler, a priorit. Vous arrivez sur le site, choisissez une course et attendez que des adversaires viennent vous rejondre. Ensurée, chacun fait sa course de son côte, tout seul sur la piste, et la console « mélange » tous les ghosts sur le circuit pour vous balancer un Heplay.

Le sue de ce dernier que vous saurez qui a gagne. Mouals, c'est plutôt por quand même, non l'honpur le manque d'internativité.



sonore plus vivante, à l'approche des tribunes par exemple.



➤ Les virages de Long Beach, quasiment tous en angle droit, font de ce circuit l'un des plus difficiles du jeu.





Rossa



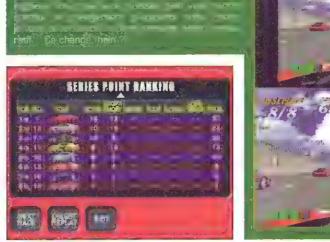
Voici les 🔫 quatre aides que vous pourrez activer ou non, pour vous faciliter la vie ou transpirer encore plus lors des courses.



Les trois autres aides sont plus réalistes et concernent réellement les modèles physiques. Il y a d'abord l'ABS (Anti-lock Brake System), que vous connaissez tous et qui empêche vos roues de se bloquer quand vous êtes debout sur la pédale de frein. Ensuite, le TC (pour Traction Control) qui, lui, permet d'éviter les problèmes de patinage, liés aux accélérations trop brusques Le SC (Stability Control), enfin, est un anti-dérapage qui corrige votre trajectoire lorsque vous donnez un coup de volant trop brusque. Vous pouvez activer ou désactiver définitivement ces fonctions en passant par le menu des options, ou bien les modifier en temps réel, en pleine course. Notez que si l'on se débarrasse vite de l'IBS, on conserve encore longtemps les autres aides. Et puis, après tout, une voiture de course sans ABS, anti-dérapage et anti-patinage, c'est quand même rare.

Belle care

Bref, il n'est vraiment pas sûr que beaucoup d'entre vous parvienne à se lancer à fond dans F 355, car il est vite décourageant. Mais après cette fameuse phase d'adaptation (d'apprentissage ?), les sensations deviennent exceptionnelles, les courses passionnantes! Il faut sans cesse se battre, s'appliquer, se surpasser et je dirais même « transpirer », pour mériter un simple dépassement ou une première place. D'autant que le fait de partir à chaque fois huitième, sur la grille de





POSTAGRON



La distance d'affichage est très grande 🔫 et le jeu ne souffre d'aucun problème de clipping.







Le circuit de Fiorano n'est pas disponible en 🔫 mode Course. Il s'agit, en effet, du circuit d'entraînement officiel du constructeur. D'où la largeur réduite et le cadre champêtre.



départ, vous oblige à prendre des risques... Contrairement à ce que l'on pourrait penser au départ, les adversaires ne sont pas imbattables, ils font quelques petites erreurs (jamais de gros plantages dans le décor, sauf si vous les y poussez, mais c'est pas sport !) et surtout, essavant d'assurer leur course, ils ne négocient que très rarement leur trajectoire de manière parfaite A vous de vous battre pour faire mieux qu'eux et les rattraper!

Lit perference | a

Non, F 355 a beau nous avoir complètement séduits à la rédac', il faut bien avouer qu'il n'est pas parfait. D'ailleurs, Yu Suzuki l'a avoué lui-même, il voulait ajouter et régler encore pas mal de choses, mais les impératifs commerciaux l'ont obligé à couper court la phase de développement... C'est comme ça, c'est la vie. Au chapitre des défauts, on notera deux trois petites choses comme le comportement des concurrents, pas toujours intelligent (parfois ils foncent bêtement sur vous), les erreurs scriptées, etc. On aurait également apprécié une gestion des dégâts sur la carrosserie et la motorisation, des arrêts aux stands qui servent à quelque chose. Il y a d'autres ch'tits détails comme l'impossibilité de sauvegarder en plein championnat, l'absence de vues externes (moi, je trouve que c'est une bonne chose, mais bon), l'absence d'autres modèles, l'ambiance sonore pas très vivante (les bruitages de votre bolide sont vraiment exceptionnels, mais les bruits environnants un peu inexistants et les musiques carrément pourries !)... Mais là, c'est quand même du chipotage, parce que le plaisir qu'a voulu nous procurer Sega concerne avant tout la conduite, l'aspect simulation hyper-poussé. Et de ce côté-là, pas de problème, je crois que je n'ai jamais autant trippé en conduisant une voiture virtuelle! D'autant que, pour une fois, le volant est carrément super-optimisé! A vous de voir maintenant si le fait d'apprendre à piloter avant de commencer à vous amuser représente un élément ludique ou un élément de frustration... L'anti-Ridge Racer, en somme, Forza Sega!

Professeur Ferrari vous donne des cours

resser dans I 355 ut passer du temps ; le mode Training !



d'Atlanta vous permettra de tester à fond la vitesse de votre bolide.



Note



វេទទវរបរវព្ធបាន

Des modèles physiques inégalés, une réalisation impeccable. Une copie quasi-conforme de la borne !



ຼ ຊິອຊີນອີຊີໄຊເນອ

Les circuits sont fidèlement reproduits, la modélisation des caisses est parfaite. Un régal pour les yeux.



វាហារានដែល

L'impression de vitesse n'est pas transcendante, mais on oublie vite ce manque Le frame-rate est constant.



*ۊؘڮ۫ڎڶڎۏۑڎڒڛڎڵڒ*ڔ

Si vous passez le cap de l'apprentissage (c'est long !), vous prendrez votre pied comme jamais i

ELLUE

Les musiques sont nulles, les sons environnants un peu légers mais les bruitages du moteur exceptionnels!



ely eb eesuu

Une journée pour arriver preums dans une course et des semaines pour finir le championnat en bonne position (



تولالا

L'aspect simu' poussé à fond l La réalisation impeccable.



בתנעונו

L'absence de gestion des dégâts. Les réactions des concurrents. Dù est passé le mode Link?



MUGE iêvê ini'h



N'oubliez pas que la três talentueux: Yu: Suzuki se tient fièrement derrière se tient fièrement derrière les versions arcade et Dreamcast de F 355 Ce grand monsieur, qui bosse depuis toujours chez Segs et à qui l'on doit des jeux mythiques comme After Burner. Out Run ou Hang On, est aussi le géniteur de l'excellent Shenmue, prévu en Test Officiel pour le mois prochain, si tout se passe bien. Sinon, au cas ou vous auriez loupe le nume ro 101 de Joypad, sachez que ce Miyamoto made in Sega a été interviewé le mois dernier, dans nos

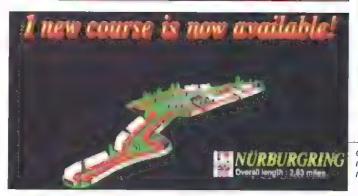
Pour délocker les différentes courses bonus. il faudra parcourir un certain nombre de kilomètres



Vous partirez toujours. huitième position sur la grille.

JAONS BUTTON





avis de Julo

L'avis de VVIIIow



ESPN Track and Field



ESPN Track and Field deboule sur Dreamcast pour le bonheur des fabricants de manettes. A la cle du bousillage de paddles à tour de doigts et des performances olympiques jusqu'à quatre joueurs. Youpi !

rack and Field est le premier titre à institutionnaliser ce que l'on peut pompeusement appeler « le sport de salon ». En fait, Konamı a tout compris à la vie. Si l'homme moderne de base pouvait choisir entre suer comme un cochon en effectuant une activité sportive et pratiquer une discipline virtuelle avachi dans des coussins versaillais en satin, je pense qu'il aurait facilement opté pour cette dernière solution disons bien bourgeoise. Car l'humanité du futur, le la vois plutôt grasse et paresseuse. Les seuls gars musculeux resteront les pantins qui nous divertiront lors des prochains J.O., les plaquettes de chocolat collées au ventre n'étant plus un élément déterminant pour la survie de notre espèce et de son évolution. On bougera de moins en moins notre carcasse et on vivra par procuration, connecté au monde extérieur via cette super-invention qu'on appelle l'Internet. Ah le futur, j'ai hâte d'y être ! Parce que

maintenant encore, je trouve la vie beaucoup trop pénible physiologiquement parlant. D'ailleurs à ce propos, je ne peux m'empêcher de vous faire partager cette somptueuse citation de Sarah Connors issue de « Terminator 2 » : « La vie, ça fait mal. » Y en a marre de marcher et d'utiliser ses jambes, y'en a marre de respirer, pour moi ça fait juste 27 ans que ca dure! Tout ce que je veux, c'est dormir dans un bon lit douillet pendant 100 ans et regarder la télé, tranquille.

8 + 4 = 12 épreuves

J'ai dû passer par la calculatrice de mon PC pour effectuer ce calcul mathématique que je qualifierais volontiers de super-basique. Car autrement, je perdais au moins un centième de calorie. Il en est hors de question! Ce qui est bien avec Track and Field, c'est qu'on peut s'aplatir sur la table comme une crêpe et y jouer en usant uniquement ses deux doigts. Ah oui, c'est vrai : on se sert aussi de ses oreilles pour fournir l'effort titanesque du matraquage de paddle dans le bon timing Autrement, cette mouture Dreamcast dispose à vue de nez (mince, j'ai ouvert les yeux) de huit disciplines pas piquées des hannetons. On peut goûter calmement chez soi, avec un bon feu crépitant dans la cheminée, à des sports variés tels l'haltérophilie, le lancer de javelot, le 110 m haies, le 100 m, le lancer de poids, le saut en longueur, les barres parallèles et enfin le saut à la perche. Mais c'était bien sûr sans compter sur la bonne volonté de Konami, qui

a inclus quatre épreuves secrètes à décoincer, pour mon plus grand malheur. J'étais maintenant certain d'une chose : l'allais encore devoir gaspiller mes ressources énergétiques pour obtenir l'or à toutes les joutes et glaner ces satanés sports en sus. Quel effort douloureux en perspective! Heureusement, l'ami Angel me facilita la vie d'un coup de main

Des sports plus ou moins éprouvants

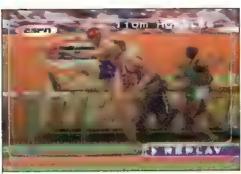
A l'instar des précédents Track and Field sur les autres machines, les épreuves se révèlent plus ou moins basiques au niveau de la prise en main. Le 100 m constitue bien entendu l'activité la moins crevante, avec seulement deux boutons à presser alternativement (X et B). Passée cette discipline, il faut ayouer qu'il est courant de recourir à ses deux mains, et donc de perdre une nouvelle fois des calories inutilement. Effectivement, les phases d'efforts musculaires (index et majeur) alternent souvent avec l'usage pertinent des touches de la tranche (L ou R) pour corser le gameplay. Par exemple, dans le saut en longueur, il faut appuyer sur ces mêmes boutons au bon moment, pour ne pas « mordre » sur la ligne lors de l'extension, et déterminer l'angle du saut. Et je vous le jure sur la tête de Trazom, ce



fiche technique

Editeur Développeur Genre Nore de joueurs Miveau de difficulté Difficulté Continue Spécial Existe sur

Konami Konami Japon Multi-épreuve 1 à 4 en même temps Moyenne Sauvegardes 12 en tout Nique les manettes N64 et PS2



 Les ralentis utilisent un effet de flou pas très esthétique.



Un replay vous précise si vous avez mordu ou non sur la ligne, lors des sauts en longueur.





Le saut optimal en longueur demande 35 degrés. Là, c'est plutôt cuit.

n'est pas évident à faire! Sinon, la plus éprouvante des épreuves reste, à mon sens, celle des barres parallèles, qui nécessite, en plus des manipulations décrites plus haut, des combinaisons à la Croix que vous devez exécuter en un temps limité pour effectuer des figures. Et là, c'est encore plus chaudard!

Le sport virtuel, c'est peut-être pas fetigant, mais qu'est-ce que c'est stressant!

Une réalisation moyenne

La N64 nous avait, à l'époque, laissés un bon sourenir. Evidemment, sur DC, la réalisation y est supérieure, mais déçoit quand même un tout petit peu /u ses capacités intrinsèques. On regrettera l'absence de modélisation pour les visages des athlètes, qui s'apparentent maintenant à des textures de risages sans nez proéminent. De plus, les carrures les protagonistes se révèlent assez cubiques et ne ivalisent pas avec celles de Soul Calibur, pour ne ater que cet exemple éminent. Heureusement, le plaisir de jeu demeure intact, malgré ces petits léfauts. Bon là, je vais conclure parce que je suis complètement lessivé. A la fois convivial et fédéraeur, Track and Field atteint ses lettres de poblesse en mode Multijoueur (jusqu'à quatre simulanément!). En revanche, seul, il peut assez rapilement vous gaver. Normal me direz-vous, puisqu'il ait partie des softs destinés aux parties entre potes, ranquille. Mais bon, si vous devez choisir entre ce itre et Sydney 2000, il n'y a pas matière à débats . SPN Track and Field le pulvérise à tous les niveaux. 'oilà, maintenant je vais enfin pouvoir aller dormir, arce que ça fait mal à la tête de réfléchir et de Jonner son avis.

Kendy

Les disciplines secrètes Lorsque vote reussister à obtenir les médailles don pour les faut éprauves de base, d'aux nouvelles disciplines apparaissent le saut en nauteur et le triple seut. Blenieur vous ever deux pours seus decouvrir. Et comme votes et encors deux pours à decouvrir. Et comme votes êtes decidement trop malin vous en déduisez avant que je vous le révéle qu'il su'ill de rafter l'or à ces deux nouvelles épreuves pour en taine abdarratre deux dernières seut. L'obtention du atre syprame vous permet de débloquer, les options seorates. Le seut en hauteur. Le seut en hauteur. Le triple saut.







Notes



eupimizet

Il n'y a rien d'extraordinaire. La jeu utilise un moteur 3D des plus banals et la modélisation des sporbfs est plutôt difforme.



Les textures sont lumineuses même si les graphismes ne cassent pas des briques. Ça reste dans l'ensemble essez joli



Animerijon

Les athlètes se donnent à fond dans leurs disciplines peinards. Les mouvements vont à l'essentiel



Membership

Tout dépend de la rapidité de vos doigts. Sur ce coup, c'est Mère Nature qui fait jouer vos capacites.



SUIS

L'ambiance du stade est fort bien rendue et vous pousse au dépassement de soi dans son sens nietzschéen.



Durée de vie

Comme d'hab' pour ce style de soft : à plusieurs, c'est mortel. Seul, c'est mortel au sens propre du terme.



توروار ح

A quatre c'est le pied ! Douze épreuves, dont quatre secrètes.



בנונע לע

Une modélisation des athlètes assez étrange Guelques épreuves trop difficiles.



dinişi İğretnişi

Plus loin...

Sachez que Track and Field est aussi prévu sur la PS2 et qu'il proposera une modélisation des sportifs plus réaliste. Pour plus de détails, je ne peux que vous renvoyer au papier de l'ami Angel qui se trouve dans la rubrique News de ce même numéro. Attention, ce n'est pas Angel qui se trouve dans cette rubrique mais bien la News de T&F version PS2. Je suis vraiment lourd, parfois

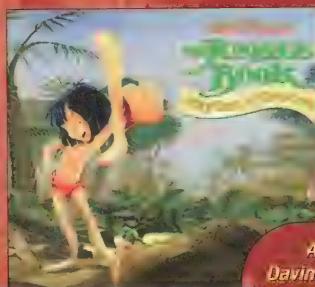


SPN frace and rate reusse alternem, a noue faire outrier to produkt marketing nédicare que fut Syoney 2000, La diversité manifeste de ses apreuves et son gamepia, fficace vous alimenteront en soirées pallardes. Malgré se réalisation moyenne, il vous rocurera cependant un plaisir rarement atteint dans la catégorie des soits multijoueurs.

L'avis de Angel

Moins réussi que celui de la PlayStation 2, ce Track n'Field vous permettra quand même de passer de très bons moments à plusieurs. Les nouvelles épreuves sont réussies et demande une rapidité hallucinante. Pensez déjà aux pensements pour les ampoules aux doigts, vous en aurez besoin.





Jungle Book Groove Party

Allez les jeunes, laissez tomber Véronique et Davina et essayez plutôt les rythmes de la lungle pour vous raffermir les fesses ! Mowgli, Balon et compagnie vous invitent, tranquille, à entrer dans la danse.

omme disait mon odieuse prof de latin en 3° 2 : « errare humanum est », puisque j'ai fait une grosse bourde le mois dernier. C'est bon, j'ai eu ma punition, Traz' m'a fait écouter l'album de Céline Dion en version intégrale. Je vous avais donc annoncé qu'il n'y aurait pas de tapis spécial disponible pour la sortie du Jungle Book, et qu'il faudrait s'en procurer un, en import. Pffff! n'importe quoi me rétorqua Ubi Soft, ouah l'autre, bien sûr, qu'il va y' en avoir un de tapis, et un spécial en plus, créé en collaboration avec Guillemot, Thrustmaster et Sony ! Aux dernières nouvelles, vous ne pourrez vous le procurer qu'accompagné du titre pour la modique somme d'environ 500 F. Pourtant, il paraîtrait que l'on pourrait quand même se le procurer tout seul (source : Sony : environ 199 F), mais bon, c'est pas encore sûr. Avec ce genre d'infos superfloues où tout le monde se renvoie la balle, on s'étonne qu'on fasse des bourdes... Grrr... Bon, sinon, le jeu en lui-même ça donne quoi ?





Groevy baby

Il faut croire qu'Ubi Soft a été le premier développeur a tenté l'aventure du jeu musical en Europe. On ne croyait jamais voir un titre de ce genre sur le Vieux Continent! Eh bien, c'est chose faite avec ce Jungle Book Groove Party qui s'adresse à des joueurs assez jeunes. En effet, même si les niveaux de difficulté sont au nombre de 5, les combinaisons ne sont pas trop dures à réaliser. Au départ. toutes les chansons ne sont pas disponibles, et il vous faudra donc réussir chaque

épreuve pour passer à la survante. Il en est de même pour les personnages, puisque vous ne disposez que de 5 persos immédiatement et 5 autres



 Pour les fans de karaoké, les paroles des chansons s'affichent en bas de l'écran, si vous avez assez de souffle pour chanter



pas que les filles qui aiment bouger!



Les cinématiques inspirées du Livre de la Jungle sont magnifiques et ponctuent le passage entre chaque chanson en mode Histoire

fiche technique allitans Ubi Soft (Chine/France) *Dayeloppen* Jeu de danse ac musique Genne

Horse de joueurs Kilyano da difficulta Officialité Continue Hore de chansons

dui, sauvegardes

Tapis de danse Special Rien d'autre Auste sur



Il en faut peu pour être heureux

Ainsi, avec quelques chansons originales et un tapis bariolé, les jeunes et les moins jeunes pourront passer un bon moment. Pour éviter que l'ensemble soit trop répétitif, différents power-up vont venir vous divertir. Leurs effets ne seront pas les mêmes si vous jouez seul ou à deux. Dans ce cas-là, il faudra trouver un partenaire qui possède lui aussi le fameux tapis. Mais trouverez-vous quelqu'un qui accepte de se procurer le pack de jeu entier juste pour avoir la fameuse carpette afin de vous affronter, alors que vous possédez déjà le titre ? Je veux dire qu'il serait plus simple de pouvoir se procurer le tapis seul, quitte à l'utiliser ensuite avec d'autres jeux musicaux s'il y a compatibilité. En effet, comme le tapis spécial Jungle n'était pas disponible lors du test, il a bien fallu utiliser celui de Dance Dance, histoire de le rentabiliser. Enfin, à part ces petites tracassenes, on pourra déplorer le faible nombre de chansons disponibles : à peine une dizaine! D'ailleurs, certaines ne figurent pas dans e film original, je pense notamment à la chanson des autours. Je ne vous ai pas détaillé les différents modes à votre disposition : Le mode Histoire, qui vous permet de suivre les pérégrinations de Mowgli, ce petit bébé abandonné et élevé par des loups. Le mode Affrontement, où on joue à 1 contre 1, le mode Galene de la Jungle vous propose de décortiquer les mourements des personnages (mais je ne comprends pas l'intérêt de ce truc), ou de visionner les superbes sinématiques du film. Enfin, le mode Panthéon offre in condensé des autres modes avec en sus une apreuve marathon pour se muscler les mollets. Ce livre de la Jungle musical est un divertissement orijinal qui va tenter de convertir les petits Européens a la fièvre de la danse, ce qui pourra constituer un l'tit entraînement avant la sortie des autres titres lédiés à la musique.

Karine









Notes

14

Technique

A part les superbes cinématiques, seuls 2 persos un peu flous sont affichés.



Eនវវាម៌ជីវៀបម

Y a pas grand-chose à l'écran à part les protagonistes qui se déhanchent.



Animation

Les mouvements sont fluides et rythmés avec des enchaînements assez naturels, sans ralentissement.



Maniabilité

Plus facile avec le tapis ! Le niveau le plus élevé n'est pes trop dur, avec un peu d'entraînement.



รีบบร

Les musiques sont pour la plupart inspirées du film donc très fun.



ety eb eèrud

Les parties à 2 sont les plus intéressantes, mais elles sont limitées par le nombre peu élevé de chansons



تولالا

Chansons originales du film le Livre de la Jungle,

Tapis néssessaire pour apprécier pleinement (



Moins

Un investissement laurd (500 F) pour s'amuser en famille !

ູ່ ເອົາອີກຸ່ມເ_ປິກ ອີກຸ່ວໄທ





องละ ไล รอบโร

saus la sapis

Plus loin...

Le 1º jeu qui utilise le style musical avec tapis incorporé serviva en Europe ! Après Mowgli. Dance Dance Pevolution version europeenne va débarquer. Ce style interactif si particulier va-til réussir à séduire notre Viaux Continent ? En effet les Japonais sont tellement friands de cè genre musical qu'ils ont déjà décliné DDR en 3 remix, avec de nombreux autres titres semblables. Greg nous a même ramené un karaoké sur PS2 récolté lors de son dernier trip au Japon

Les contours des héros de la Jungle sont trop flous. On ne distingue pas bien leurs visages !

avis de Karine

control of the second of the s

L'avis de Julo

TOP and an included minor sympo, read position of upper as a many position of the process of the

Machine Dreamcast

Course automobile



Les 24 Heures du Mans



Les 24 Heures du Mans... ce titre aura donné des sueurs froides dans les hautes sphères d'Infogrames. Qu en est-il de cette version Dreamcast ? Mon dieu quel suspens intolérable ! Vite une réponse !

uand Infogrames a communiqué la première fois sur la version Dreamcast des 24 Heures du Mans,

la réaction a été unanime en découvrant le dossier de presse : on s'est pris la tête entre les mains (de manière très théâtrale, limite Actor Studio) en poussant un « Aïe aie aie » de désespoir. L'éditeur ne démord pas, s'obstine et remet le couvert ! Pour mémoire, la mouture PlayStation avait provoqué au moment de sa sortie un tollé général parmi les fans de cette prestigieuse compétition, à tel point qu'on a reçu des dizaines de plaintes par e-mail, par téléphone et par snail-mail (ça, c'est le courrier papier). Comment l'un des plus puissants éditeurs européens





et l'Automobile Club de L'Ouest ont-ils pu laisser un développeur (en l'occurrence Eutechnyx) bafouer à ce point ce mythe du sport automobile. J'ose à peine imaginer ce qu'ont vécu les jolies standardistes d'Infogrames à cette époque!

Séance de rattrapage

Il aura donc fallu ce petit scandale pour que l'éditeur lyonnais prenne conscience du manque de sérieux des British du studio Eutechnyx (c'était quand même la troisième fois qu'il collaborait avec Infogrames) et réagisse. Le développement de cette version Dreamcast a finalement été confié à Melbourne House, qui avait auparavant travaillé sur des petits bijoux comme Dethkarz (PC) et le fameux GP 500 (toujours sur PC). Alors qu'on ne s'attendait pas vraiment à un miracle, mais plutôt à une version PlayStation lissée, le résultat final nous a littéralement bluffés. Les 24 Heures du Mans bénéficie en effet d'une réalisation graphique époustouflante qui soutient sur certains points parfaitement la comparaison avec le fabuleux F355 Challenge. Les décors notamment sont beaucoup plus détaillés que dans le titre de Yu Suzuki. Sans exagérer, le rendu tutoie le photo-réalisme. Cette impression est d'ailleurs renforcée par une gestion des éclairages assez poussée et des textures « organiques ». La modélisation des voitures quant à elle n'attire aucune critique, même si le rendu fait plus « jeu vidéo » que dans F 355. A côté de ça, on trouve plein de petits effets bien sympatoches comme la pluie qui tape sur le pare-brise, les nuages qui se déforment, les traînées de condensation qui se forment à l'extrémité des rétroviseurs lorsque vous dépassez les 300 km/h, les pneus qui laissent des traces dans l'herbe, les retours de flammes des pots d'échappement,



Le Mans, un circuit long et super-technique, malgré des modèles de conduite arcade.





les disques des freins qui virent au rouge, ou encore les effets d'environnement mapping (en pré-calculé) sur les voitures. Petit oubli cependant : les phares n'éclairent pas la route lors des nocturnes ! Difficile malgré tout de prendre en défaut le moteur 3D, même si la déformation des carrosseries n'est pas gérée. Le jeu tourne en 60 images par seconde quel que soit le nombre de bolides présents à l'écran (12 en course classique, 24 sur les 24 Heures du Mans) et l'impression de vitesse décoiffe. Y a pas à dire, la Dreamcast est une sacrée bonne machine! Bon, la « techeunique » c'est bien, mais le gameplay dans tout ca? Evidemment, il ne faut pas s'attendre à une simulation pointue ou à quelque chose de foncièrement novateur ; Le Mans est un jeu d'arcade, point. La conduite ne se révèle réellement intéressante qu'en mode Expert : là, les concurrents font preuve de combativité et l'absence totale d'assistances (freinage, direction) complique un peu

fiche technique

Editent Développeur Genre Mare de joueurs Miveaux de difficulté Continue Mare de circuits Spécial Existe sur

Intogrames
Melbourne House
Course automobile
1 à 4
3
Moyenne
Sauvegarde
10
Compatible Rumble Pack

PlayStation



➤ Un jeu fluide et rapide à deux comme à quatre. Cool !

a tâche. En gros, vous ne pourrez pas trajecter comme

in gros porc sous peine de partir en sucette

okay, il faut vraiment y aller comme un sagouin], les

ineus s'usent beaucoup plus vite et il faut freiner à

entrée des virages. Ça change radicalement de la

onduite insipide de Ridge Racer V ! Avec cette ver-

ion 128 bits, Infogrames s'est plutôt bien rattrapé,

t Les 24 Heures du Mans perd son statut de pro-

uit honteux, ouf! On pousse un gros soupir de sou-

agement, l'honneur est sauf. Merci Melbourne

louse. Du coup, la Dreamcast se dote ce mois-ci

e deux excellents jeux de caisses au gameplay dia-

nétralement opposé. Plus que jamais, choisis ton

amp camarade! Reste à savoir maintenant comrent va se débrouiller le très attendu Metropolis treet Racer qui, au moment où j'êcris, n'est pas

ncore arrivé à la rédaction.

1

TME-TAIRDIGG



evuse estudeki I senistectul'b est si





Des Des circuits beaucoup plus détaillés aue ceux de F 355, même si la conduite est radicalement différente.



Willow

Quelques précisions

L'épreuve reine de cet enterne jeu un volcure, c'est bien encende le course des 24 Heures du Mens. Commuseur PlayStation, veus pourrez cheisir de courr catta aprauva d'angurance en 19 minues. 30 minues Dans ce demier cas, evidemment, vous avez la possibilité de sauvegarder heure 2 heures 6 haures un 24 neures

suffic pour cells de posser aux stands. Pour blan profitet du ce mode, ricus vous conseillons de intier en Experi de ansielmisse au freinage er à la dire consellions de outre un Experi les assistances du tremagn et la direction simplifient à outraine une conduite deja mis arcade. D'autre part en morte Novice et intermediare les passages aux stands lant nationement implie dan portence. Sinon visuellement, on appréciera fout particulierment les changements mateorologiques et alternance jour nuit en temps reet le modification prégressive des taintés et des outres est visument valopante. En defors au circuit du Maris, on trouve 3 autres traces asser fidelement reproduits. Bugett Bino, Donington National, Borington Grane Prix Catalunya National Catalunya Grane Prix Suzuka National, Suzuka Madium et Suzuka Grand Prix for avez acces a ces circuits en participan au modi. Championnat, de propose une dizame d'opreuves sur différentes classes de vabicules afficies une quarantaine. 12 GT et 28 prototypes). Voili voilou



Notes

Tachnigus

Un moteur 3D hyper-efficace, fluide et rapide. Absence totale de clipping et aucun ralentissement!

Estháthrus

Des circuits et des voitures très détaillés. Les éclairages temps réel sont maanifiaues.



Animation

Le jeu tourne en 60 images par seconde alors forcément, ca décoiffe ! Aucune chute de frame-rate à déplorer



Distribution

La gestion de l'analogique est tout simplement parfaite. Conduite assistée en novice et en intermédiaire



Le point faible du jeu : musiques pourries et bruits de moteur étouffés. Too bad !

Durés de vie

Oubliez d'office les modes Novice et Intermédiaire : pour en baver, jouez en mode Expert i



Phys

La réalisation le concept des 24 h. L'impression de vitesse, les circuits.



בתנטונו

Les sons un peu trop discrets. Conduite assez simpliste



Note d'intérat

Plus Ioin...

Melbourne House développe Melbourne House developpe des jeux depuis environ 20 ans. Ce studio d'origine australienne a commencé à bosser sur ZX80, TRS80, Spectrum et Comodore 64, et possède à son actif plus de 100 titres! On lui doit quelques navets (Smash TV, True Lies) mais aussé de petites bombes (Lost Vikings, Star Wars sur SNES, Dethkarz et GP500). Actuellement les développeurs travaillent sur développeurs travaillent sur Lanney Tunes Space Race (Dreamcast)



'avis de Willow

L'avis de Julo

Subliez la catastrophique version PlayStation des 24 Heures du Mans, catte édition Dreamcast remonte drôlement le niveau ! La conduite e beau être très simpliste et accessible, le jeu reste fun, varié et surtout super beau ! Une bonce alternative si la niveau de difficulté de F 355 vous rebute.



Alors que l'ombre de Virtua Tennis plane encore au-dessus de la redaction, Mario Tennis débarque, Va-t-il pouvoir tenir la comparaison ? Va-t-on encore jouer durant des journées entières, sans dormir ni manger ? Est-ce l'œuf qui est apparu avant la poule ? Oui, je possède toutes les réponses.

n ce moment, c'est les Jeux Olympiques. C'est classe, les participants sont des monstres qui se donnent à fond pour nous offrir un bel exemple de dépassement des limites. Ils sont impressionnants, mais ils ont quand même un problème : ils prennent la chose vraiment trop au sérieux. En voyant leur tête, on a l'impression d'avoir un serial killer en face, tellement ils sont concentrés. Non, les gars, faut pas se prendre la tête dans la vie. Le sport c'est fait pour décompresser. A ce niveau, Mario, lui, a tout compris. Il touche à tout, que ce soit le golf, la peinture ou le jeu de l'oie, et il assure. Et il garde toujours le sourire. En fin de compte, Mario, c'est un vrai dieu qui nous donne

une belle lecon d'humilité. Justement, pour nous prouver sa surpuissance, il se met au tennis, comme ça, juste histoire de

Contrairement aux autres jeux de tennís, qui joue (ou essaye de jouer) la



Après chaque coup, Daisy fait apparaître une flopée de cœurs... Comme c'est touchant !

carte du réalisme, Mario Tennis privilégie le grand spectacle et l'amusement pur et dur. Au lieu de jouer avec un gros bourrin qui décoche les coups droits à la vitesse de la lumière, il faut choisir un perso issu de l'univers Nintendo.

Toutes les têtes les plus connues des séries de Mario et de Donkey Kong sont représentées. Au total, 16 personnages qui peuvent s'affronter en simple ou en double. D'entrée, on se doute que le réalisme n'est pas l'intention première du jeu.



Il faut avouer que l'on tombe rapidement sous le charme. L'ambiance, bien qu'enfantine, a la classe. Chaque joueur possède sa manière de frapper, avec



des animations différentes, toutes assez amusantes à regarder. Par exemple, Daisy fait jaillir une flopée de cœurs à chaque frappe, Donkey Kong court en appuyant ses deux poings par terre (oui, je sais, comme un gorille) et Waluigy, le clone satanique de Luigi, pousse des rires maléfiques à chaque point marqué. En fait, tout a été soigné au détail près pour faire honneur à l'univers Nintendo, en intégrant tous les éléments qui ont fait le succès des jeux de plate-forme. Afin de rendre le jeu accessible à tous les publics, un gros effort de simplification du système de jeu a aussi été mis en œuvre. En tout, seuls trois boutons sont utiles. Le bouton A pour les coups classiques, le B pour les liftés, et le Z pour annuler les coups en concentration. Ensuite, on peut combiner les touches pour effectuer un lob, un amorti ou encore un super-coup. Le tout se fait très



Editeur Nintendo Developpeur Genre Hore de Joueurs Niveaux de difficulte Difficulte Continue. Hore de persos Special

Camelot Tennis 1 a 4 Infinies 14 [+ 2 caches] Rumble Pak Rien d'autre Existe sur

instinctivement et d'une manière très logique. Par exemple, en appuyant deux fois sur le même bouton, on frappe plus fort, et en appuyant sur A puis B, on fait un lob, etc. La jouabilité devient extraordinaire. En quelques minutes, on maîtrise tous les coups et on peut se lancer dans des matchs trépidants avec son chien ou ses amis. Là où ça devient fort, c'est que tout en alliant ce caractère enfantin et simpliste, le jeu garde une précision incroyable. En gros, on peut mettre la balle où on le désire, et jouer réellement avec les lignes. Sur ce point, on peut dire qu'il est plus précis que Virtua Tennis. Côté compétitions, on en a aussi pour notre argent puisqu'on peut disputer les Flower Cup, Rainbow Cup et Star Cup, des modes de jeu directement issus de Mario Kart. Tout est jouable en simple ou en double. Dans ce dernier cas, votre équipier sera géré par la console. Ça fait donc 6 tournois pour chacun des 16 personnages. En tout, on se retrouve avec 96 tournois à jouer. D'accord, au bout d'un moment c'est répétitif, mais si on veut exploiter le jeu au maximum, il y a de quoi faire. Pour plus de piquant, rois modes de jeu supplémentaires ont été ajoutés



Les smashs sont assez difficile à placer et 🔫 en plus, ils ne sont pas vraiment efficaces.

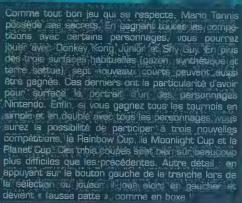














Le timing des services est important : il détermine toute la puissance de la frappe







Mario Tenns



Une montée au filet de Luigi qui ne sera pas très efficace.

Un mode -4 joueurs aussi haletant que délirant.



[voir encadré « Les modes de jeu »]. Ça, c'est juste pour le jeu solo. Mais ça n'est un secret pour personne : c'est à plusieurs qu'un titre de ce genre prend sa vraie valeur. Et en Multijoueur, on se marre! La précision des coups et le minimum de technique qu'il faut utiliser font que l'on n'a pas le droit à une seconde d'inattention. A quatre, c'est carrément le bonheur. Même si les doubles sont beaucoup plus brouillons que dans Virtua Tennis, les rires sont au rendezvous et on s'engueule régulièrement entre équipiers. Une preuve d'efficacité.

Il y a toujours un mais

Mais tout n'est pas rose, Mario Tennis a aussi sa part de défauts. Après un bon nombre de matchs, on se rend compte que finalement toutes les parties se ressemblent et il n'y a pas vraiment de possibilité de diversifier son jeu. En gros, on renvoie la balle le plus loin possible du joueur qui se trouve en face et c'est tout. On ne peut pas jouer la défense ou l'attaque. Et puis autant le dire franchement, les matchs ont moins la pêche que dans un Virtua Tennis, même s'il s'en tire bien pour un jeu visant un public aussi large. L'autre



Les replays qui tuent

Chaque fin de caint donne lieu a un qui emecre de chagger de ca renisy dura trae boar a qualità des commu con la scribaire en reing-angles de vue sont uses bien choisis, tras at sains passer par, une qualco angles de que songures bren chaisis, des at, sans, pagser, pag, une quelcanque plans approchés dominin una impresa intribus. Sans autum dur, ous ralands sign de ricesse insprignable, on plus. Il les plus encages que las aves depuis est possible de se las rapasser a l'infini, un comment











REPLAY



Avant le début des matchs, les joueurs font 🔫 leur entrée sur le court.

Les cadeaux bonux

sieurs modes de jeu ont été inclus en plus du tennis classique. Sur les trois modes supplémentaires, tous ne sont pas passionnants mais cer-tains apportent vraiment un plus au

Le Piranha Mode

Il ne s'agit pas d'un match de tennis a proprement parler mais plutôt d'un renvoi de balle dans lequel il feut être hyper-précis. Les règles sont simples : trois plantes lancent une série de cinquente balies, qu'il faut renvoyer sans que le personne ge place de l'autre côte du court ne touche. Sens en avoir l'air, c'est

Histoire de rallonger le plaisir, plut super-dur. Pour passer l'épreuve avec succes, il faut renvoyer la tota lité des balles. Pas le droit à l'erreur donc. En cas, de succès, un поиveau court est débloque

Le Ring Mode

Dans ce mode, des anneaux sont placés au dessus du filet. Le but est de faire passer la balle à travers le plus d'anneaux possible tout en battant l'adversaire qui se trouve en face. Pas toujours évident, mais assez agréable à jouer.

Le troisième et demier mode, et sans aucun doute le plus intéressant. En fait, il s'agit d'une variation du Battle Mode de Mario Kart. Il faut donc jouer un match tout en ramassant des options comme des carapaces ou des bananes à utilisei contre l'adversaire. Par ailleurs, le match se joue sur un court qui n'ar rête pas de bouger latéralement afin de con diquer oncor e no percolos is tache. Sympa tout seul, ce dernier se révele excellent à jouer à deux, même și l'on ne retrouve pas les mêmes sensations que dans ce bon



vieux Mario Kart



Une réalisation sans faille avec des graphismes hauts en couleur et un

ຼິຣະໄນອີ*ປ່າງ*ເນືອ

Une esthetique bien mignonne. On aime ou on n'aime pas, mais le résultat est indéniablement top

souci du détail indiscutable

สโกในเรียร์เอก

Chaque personnage possède ses propres animations et tout bouge parfaitement. Replays excellents.

Etilidetauskii

La prise en main est immédiate et on joue comme un pro en quelques minutes. Simple comme bonjour



Si les bruitages sont vraiment réussis, les musiques, elles deviennent vite énervantes.

elv eh eèrud

96 compétitions en solo un peu repétitives. Le jeu à plusieurs donne une grande duree de vie au titre



PHIS

Le soin apporté à la réalisation Des modes de jeu variés.



בנונענונו

Un certain manque de tonus dans les matchs Une realisation enfantine



BLOKE d'indécêt

Plus loin ...

Derrière Mario Tannis se cache Camelot, un dévelop peur déjà habitué à la marque Nintendo. On la dait en effet l'avoilles Mari doit en effet l'excellent Mario Golf sur Nintendo 64 et Game Boy. La collaboration avec la firme n'est pas prête de s'arrêter puisqu'un jeu Game Boy Advance est déja en préparation. À noter aussi qu'il est à l'origine de Shining Force 3, sorti il y quelques années sur une machine concurrente l'époque, la Saturn

Un **gameplay** inemelization cintel sutrive



Shy Guy, la version Nintendo de Jason le mort vivant.



léfaut, n'en est pas un à proprement parler. En fait, 3 côté gamin du titre pourra agacer plus d'une personne. C'est vrai que la joie niaise qui émerge de la artouche est parfois exaspérante. En attendant, le eu reste un ban gros divertissement que l'on parage, comme souvent chez Nintendo, avec

oute la famille. Assez technique, tout en jardant cet aspect graphique mignon ou rérangeant, au choix. Un très bon comromis entre joute sportive intense et diverssement. A noter aussi que, bizarrement,) jeu reste en anglais dans la version franaise. La compréhension de la langue est nutile mais, comme dirait le professeur tollin, il fallart le préciser.





'avis d'Angel

n très bon jeu de tennis, le meilleur sur Nintendo 64. Passe la armée des mois après irtus Tennis, qui reste la référence du genre toutes conscient confondues. Les graphismes nfantiris peuvent être énervants, et à la longue, les maschs perdent un peu de leur ensité. Pour le reste, c'est du tout bon. Surtout le jeu à plusieurs, une vièle réussite

L'avis de Trazom

Nintendo a décidement des ressources ! Non saulement il pesutina toujours ses jeux, main en plus ils ont en permanence les bonnes idées au bon moment. Certes, ca n'est pas révolutionnaire comme concept, un jeu de tennis, mais il y a suffisamment de nouveautée et de fun dans celui-ci pour vous tenir en haleine durant des semaines. Encore bravo !



Le Monde des Bleus 2



La valse des simulations de foot à repris le chemin de la piste, ou plutôt celui des stades. En attendant les titres des autres éditeurs, Le Monde des Bleus 2 compte bien, cette année encore, conquérir le plus grand nombre de joueurs. Serez-yous sédult?

l'heure où j'écris ces lignes, se dis-

putera prochainement

un match amical des plus prestigieux opposant les Champions du Monde et d'Europe en titre aux Champions Olympiques et Champions d'Afrique Soit la France face au Cameroun, pour ceux qui n'auraient pas tout suivi. N'en déplaise à Angel, nos amis Africains l'ont joué fine devant cette équipe espagnole, en finale des J.O. Le Monde des Bleus 2 ne lui permettra pas de revivre ce calvaire puisque le tournoi olympique est sans doute l'un des seuls modes de jeu absents de ce deuxième volet édité par Sony. En contre partie, lui et vous pourrez jouer des crampons sur 35 compétitions nationales et internationales. De quoi passer de longues heures entre potes et potesses sur sa console quand y'a pas foot à la télé!



➤ Un bel amorti de la poitrine, et toutes les autres actions peuvent être décortiquées avec le ralenti.

Des modes de jeu à la pelle

Je prends ma respiration et vous retenez votre souffle. Voici succinctement ce que réserve Le Monde des Bleus 2 : championnat et coupe d'Allemagne, d'Angleterre, de Belgique, d'Ecosse, d'Espagne, de France, de Hollande, d'Italie et du Portugal. Plus la Coupe du Monde, d'Europe, d'Amérique (Nord et Sud), d'Asie-Océanie, une Coupe des Légendes (avec les véritables équipes historiques des années 50, 60 et 70)... j'en passe et des meilleures Certaines compétitions sont des bonus qu'il faut débloquer en remportant des trophées. Vous aurez compris que LMB 2 est un véritable trésor pour tous les fanas de ballon rond d'hier et d'aujourd'hui. Pépé sera donc ravi de vous raconter l'épopée de son équipe favorite et de ces joueurs qui étaient tous ses potes. Eh oui, avec l'âge, on déforme un peu les événements ! Allez, passons aux choses sérieuses et regardons d'un peu plus près ce que le jeu à dans le short. Il y a quatre niveaux de difficultés pour les novices ou pour les experts Quel que soit le niveau choisi, la prise en main des mouvements de base s'effectue rapidement. Deux ou trois matchs d'échauffement et un petit tour du côté du didactique d'entraînement ne sera pas superflu pour apprendre les techniques avancées. Des centaines de combinaisons peuvent ainsi être réalisées si vos doigts possèdent une grande dextérité et un bon timing. LMB 2 n'est donc pas un de ces jeux de foot bourrin dans lequel on garde la balle au pied sur 80 mètres, pour planter son but perso



Vous souvenez-vous de John Merrick alies



en passant toute la défense en revue. Première bonne nouvelle, combinaisons et stratégies sont un des atouts majeurs de ce titre. En effet, si un joueur ne transmet pas rapidement le ballon à un coéquipier, l'équipe adverse se fera un plaisir de reprendre le flambeau. Il n'y a que sur une contre-attaque éclair (corner ou coup-franc) que cette situation est possible. On ne peut que s'en réjouir bien que LMB 2 ne soit pas à proprement parler une véritable simulation de football. Il fait davantage la transition entre Ronaldo V-Football et ISS Pro Evolution.



En paramétrant l'arbitre en sévère, les cartons

fiche technique

iditeur Sees.
Usverggoaur feam Sono
Teams Simulation de football
Hore de joueurs 1 à 3
Historis de difficulte 4
Giffenté Moyenne
Sontinue Sanvegardes
Hure Végules 285

Educa The High Dentite

Mulio-tap)

التلقةلاك

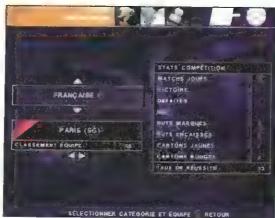


Points faibles et améliorations

Après un premier volet controversé, les développeurs anglais ont donc décidé de retravailler les points faibles (manque de patate des joueurs, mollesse des animations, réalisation technique décevante), mais ce n'est pas toujours très convaincant. Même si les joueurs se déplacent plus rapidement sur le terrain, les animations sont encore en decà de nos espérances, et les acteurs flottent un peu sur la pelouse. Côté esthétique ce n'est vraiment pas la panacée. Comme pour son prédécesseur, la nodélisation des joueurs est assez moche. Pour reconnaître un Thierry Henry ou « la Desche », il aut se lever de bonne heure, voire la veille! En revanche, et c'est la deuxième bonne nouvelle, la notion capture est toujours de très bonne facture par exemple, le gardien suit des yeux le ballon jusqu'au fond de ses filets lorsqu'il est pris à contrepied); les 20 stades, dont 3 à débloquer, sont bien nodélisés mais le public est encore un joli placage. Intelligence Artificielle a, quant à elle, été amélioée et les commentaires, une fois de plus assurés ar notre duo infernal : Thierry Roland et Jean Mimi, nterviennent au bon moment. En plus, ils ne sont las aussi chauvins que lors des retransmissions! e Monde des Bleus 2 a donc revu à la hausse les jualités du premier volet, et ses 4 niveaux de diffi-:ultés font qu'il s'adresse autant aux amateurs qu'aux dus fins tacticiens. Et ça, pour une nouvelle, c'est ne bonne nouvelle! Maintenant, vous pouvez chauser les crampons et opter pour ce titre qui priviléie la simulation à l'arcade.

Mister Brown

Aucun sponsor sur les maillots, seulement autour du stade.



> Fn fonction de vos résultats de nombreuses stats d'entraîneurs peuvent être consultées

Note



euplinizel

Un moteur de jeu correct sans ralentissement. Une bonne I A des



Esthéthnie

Taujours le même habillage un peu triste et des footballeurs souvent méconnaissables.



Animetion

Les animations pêchent encore par leur manque de dynamisme. La motion capture est relativement correcte



Maniabilité

Les plus férus seront satisfaits par les combinaisons. Prise en mains rapide pour les mouvements de pase



Soms

Les interventions de nos deux compères, bien que répétitives, sont plausibles. Le public donne de la voix.



Durás de vis

Plus de 30 coupes à travers le monde entier. Mais le championnat belge saura-t-Il vous intéresser ?



PHS

Les choix tectiques et les stratègies indispensables en mode Master. Un panel exhaustif de competitions.



בענטווו

Des animations un peu molles. Un football identique quelles que soient les conditions climatiques.



Note d'intérét

Plus loin...



Stratégies et tactiques de jeu Le système d'icone pour 🔫 choisir son ioueur est le même que dans FIFA



'avis de Misbel Broyen

L'avis de Trazom





Driver 2



Revoilà Tanner dans des aventures « bulitiennes » au cœur de la pegre. Course poursuite, missions variées, les flics en herbe vont de nouveau devoir composer avec leur sens aigu de la filature, du pilotage et du bourrinage. Alors, qu en est-il exactement de cette suite ?

nink Lenny est un peu à la pègre de Chicago ce que Kendy

est au fisc. Un homme traqué, acculé, harcelé, auquel on ne fichera jamais la paix.. Bon, d'un autre côté, il est quand même beaucoup plus à plaindre que notre très hardcore sniper en herbe : non seulement il a doublé son patron, Solomon Caine, au profit d'une bande de Brésiliens pas très fréquentables, mais en plus il est le seul témoin oculaire d'un meurtre. Non, décidément il n'a pas de chance dans sa life le pauvre Lenny. Pas franchement aidé par la nature, né d'une mère alcoolique et d'un père bègue, il n'a jamais assumé sa surcharge pondérale et son acné post-pubère (là, je brode un peu, histoire de bien restituer le drame)... Et pour couronner ce charmant tableau, le gus est devenu le comptable attitré d'un gros bonnet de la mafia ! Bon, bref, tout ça pour dire que le jour où Lenny assiste





Bon, soyons francs : l'animation de Tanner est quand même super-cheap.

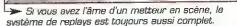
à ur il se de s voilà il es son si ça par bass dier, guel qui i faire

Tanner est affublé d'un acolyte dont la seule utilité est de pousser des « Duch » dès que vous percutez un obstacle.

à un beau meurtre avec tout plein de morts, ben, il se casse fissa à l'autre bout de la ville et décide de se faire oublier pendant un moment... Seulement voilà, à force d'enchaîner connerie sur connerie, il est devenu bien malgré lui un pion gênant pour son ex-patron. Sa tête est mise à prix, et comme si ça ne suffisait pas, il est également recherché par les Brésiliens, qui aimeraient bien faire main basse sur l'empire de Solomon Caine. Un vrai merdier, j'vous dis, le bronx total, sous fond d'impitoyable guerre des gangs! Or, dans ce genre de situation, qui mieux que l'inénarrable Tanner est qualifié pour faire le grand ménage par le vide. Hein, qui ?

Ben vous, pardi!

Et voilà, l'histoire se répète invariablement... Alors qu'il se voyait déjà à la retraite, à taquiner le goujon au bord d'un lac paisible et à jouer des airs de country sur son banjo, Tanner va devoir une nouvelle fois faire honneur à son insigne de flic en infiltrant les bas-fonds de Chicago pour retrouver cette crapule de Lenny. Son périple débute donc dans les rues de Chicago, où il doit petit à petit rassembler les pièces d'un vaste puzzle. Guerre des gangs, indics véreux, trafics divers et variés, mafia omnipotente, le tout entre Chicago, La Havane, Las Vegas et Rio... Pas de doute, Driver 2 conserve l'ambiance de polar noir, qui fit, en partie, le succès de son aîné. D'ailleurs les points communs entre les deux jeux ne s'arrêtent pas



là. C'est bien simple : au premier abord, ce deuxième épisode ressemble trait pour trait au précédent Même style de pilotage super-accessible et définitivement arcade, même genre de mission (rallier un point A à un point B sans se faire serrer par les flics), même ambiance seventies, mêmes carambolages monstres... Hum, les adeptes de Driver retrouveront leurs marques en quelques secondes! Et puis, à force d'enquiller les missions, on prend conscience des multiples modifications apportées au jeu. Graphiquement tout d'abord, Driver 2 s'est payé un petit lifting d'assez bon goût. Les environnements urbains sont plus fouillés, la circulation plus dense, les nombreux véhicules mieux modélisés... C'est clair,

fiche technique

Developpeur Reflections Jeu de calisse HATINA 702 None de joueurs Niveaux de difficulte Difficulté Oui (sauvegarde) Continue 40 Nomore de missions Rien Special PS2 a venir existe sur



D



➤ Dans la version testée, l'I.A. des flics est négale : parfois ultra-volents, souvent devins fils vous repèrent à travers les immeubles), de temps en temps complètement aveugles ...

es développeurs anglais de Reflection ont poussé la PlayStation dans ses derniers retranchenents... Et les ont même parfois dépassés ! Ben n, lorsque les scènes deviennent trop lourdes à jérer (genre 15 voitures à l'écran), l'animation ne suit plus : ça rame copieusement, les comnandes répondent avec un temps de latence et in se tire une balle, parce qu'on n'arrive plus à slalomer correctement dans la circulation. Cela tant, je vous rassure : ce genre de désagrément l'est pas systématique et la plupart des missions e déroulent tout à fait normalement . M'enfin, 'est quand même rageant de se repasser pluleurs fois la même séquence, à cause d'un simple » problème d'animation... Qu'on se le ise ! L'autre domaine dans lequel Driver 2 impresionne, reste sans conteste la qualité des scènes inématiques. De très bonne qualité, ultra-longue e jeu tient sur 2 CD, cqfd), elles n'ont strictenent rien à voir avec les ersatz de cut scenes du remier épisode! Du bel ouvrage, comme dirait autre, qui dévoile efficacement la trame comlexe d'un scénario vraiment bien foutu (bien que ans surprise, il faut le reconnaître).



00:53

Une des rares missions originales : à flanc de montagne, vous devez pousser votre adversaire dans le vide. Seulement voilà, en 1mn 30, c'est quasiment impossible!



Les véhicules lourds sont de véritables veaux super-difficiles à manœuvrer.

Ze nouveauté : Tanner sait marcher !

Sorti de ces considérations purement techniques, Driver 2 propose également quelques petites nouveautés vraiment alléchantes. Tenez, par exemple : le fait de pouvoir à tout moment quitter son véhicule, se balader à pied et chouraver n'importe quelle caisse (sauf lorsque l'on est poursuivi), ben c'est une sacrée bonne idée, ma foi. Imaginez un peu le changement par rapport au premier Driver : là où vous deviez recommencer la mission dès que votre caisse était bousillée, vous pouvez désormais l'abandonner pour en « emprunter » une autre! Trop bien, j'vous dis... Hum, le seul problème c'est que finalement cette nouveauté n'apporte pas grand-chose au jeu. Changer de voiture c'est bien, mais on aurait encore plus apprécié la chose s'il avait été possible d'interagir vraiment avec l'environnement. Je



Le mode 2 Joueurs

Latines executar mode Deur Joueurs tens prébisoire per les fans du premier lensade aureix ou relenaire totalement innerêt du leu. L'Aureit dans de l'ace relet le linalement exect imité la neffait dans de mode le traite à disperu des maps (pour d'évidentes misons de immédiaire souvez en pette à jouer sur fit es au voletir avec un pote. Mouais, un sanuse deux mindres et on liges l'affaire. D'auterni mus qui de ne peut pratiquer de mode du l'aureir de intérieur à souve le mojonée des challenges su déroule sur des versions largement trainiées des villes. Vivement Driver sur PS2, j vous role







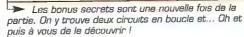


Les bugs de la version 2.8.25 Béta

Mous avos partes de la composition del composition de la composition de la composition de la compositi

THE THE THE POINT INTO THE PRINT INT







01:21

Wouat's nyou, â part ca ?

Avant que cette version test de Driver 2 n'échoue entre nos mains, nous avions fondé beaucoup d'espoirs sur certaines innovations apportées au jeu (pour le mode Deux Joueurs, voir encadré). Tenez, prenez le nombre de missions : 40 au total, qu'il fallait se taper les unes après les autres de manière linéaire. Ok, ça cassait la simili-liberté d'action du premier épisode, mais au moins on se disait que le jeu allait être super-long (il fallait seulement boucler 26 missions dans Driver pour le finir). Et vlan, grosse désillusion : le mode solo se termine en 6/7 heures l'C'est bien simple, hormis 3 missions super-chaudes, pour ne pas dire insurmontables (à tel point que j'ai dû me rabattre sur un Cheat mode pour les

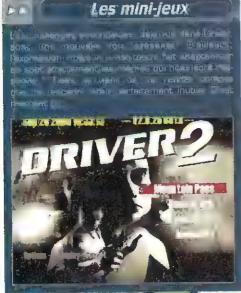


➤ Vous pouvez conduire une grande variété de véhicules : berlines, sportives, fourgonnettes, pick-up, ambulances, bus, cars, limousines...

Faites votre choix !



Mission : Impossible .. Vous devez stopper ce camion en 1mn3O. Problème : son parcours est scripté et il ne bouge pas de sa trejectoire !



pour désamorcer une bombe. Point barre ! Bref, là

ou Driver 2 aurait pu mixer intelligemment deux

genres très différents, on se retrouve finalement confronté à un simple jeu de caisse, à peine diffé-

rent du premier épisode. Ah oui, au fait, une dernière chose que l'allais oublier de mentionner : c'est

chauette de pouvoir changer de voiture, mais vu

que 90 % des missions doivent être bouclées dans

un temps imparti (entre 1 et 5 minutes), vous ne

pouvez pas batifoler à votre aise, car le couperet

du chrono tombe beaucoup trop vite. Frustrant...







Destinations exotiques

Des quetre villes présentes dans Driver 2, la Hayane et Rio sont sans conteste les plus réussies. Parfaitement modélisées, toujours aussi vastes, elles reflètent bien les (continue : i moleno lecite de Cue et du Brest Non francisco de como de diagon de continue

vraiment tras impressionnent. Quant a la topographie des lieux elle s'equipment avolué a public prenier aproade. En clair les développeurs ont intégré une plus grande variété de virages, et se sont amuse a « construira » de veritables achangeurs d'auto ça ne change pas non plus radio









apper), le niveau de difficulté général ne vous résisere pas bien longtemps. Amener untel d'un point un autre de la map, suivre une caisse à bonne istance, poursuivre et exploser une guimbarde, ésamorcer une bombe, échapper aux flics, sortir 'un traquenard dans des entrepôts... Ca me fait n peu mal de le reconnaître, mais les missions de Inver 2 ne m'ont pas vraiment fait « vibrer » Pas ssez originales, trop courtes, trop chronométrées... en aurait faliu un peu plus pour rendre Driver 2 ussi fun que le premier épisode et, par là même, enouveler réellement son intérêt! Mais bon, que pulez-vous, il faut se contenter de ce qu'on a après out : une suite moins surprenante que prévu, moins ovatrice, mais qui, il faut bien le reconnaître, n'a as totalement perdu son charme inimitable. On amuse toujours à exécuter de belles cabrioles, à amer les flics, à slalomer entre les caisses et à ouver son chemin dans les dédales de rues. Car ialgré ses faiblesses, Driver 2 vous fera passer un on moment. Pas aussi intense et grisant qu'on l'esarait, mais suffisamment sympathique pour justir la modique somme (pas pour tout le monde il st vrai) de 299 francs...

Elwood

The settle of the second substantial second substantial second substantial second seco



A Chicago, les ponts au-dessus du fleuve se relèvent. L'occasion idéale pour rejouer la mythique scène d'intro des Blues Brothers.



Trop bien, on peut même piquer 🚤 une voiture de flics. Mais faut pas trop rêver : les autres paniers à salade vous prennent quand même en chasse !



Note



euplindset 👔

La PlayStation atteint ses limites. Elle a parfois du mai a encaisser les scènes trop complexes



*មិនព្រំ*ទំព្រីពិវាទ

Un peu plus beau que le premier épisode, Driver 2 offre d'agréables panoramas exotiques.



Animariion

Lorsqu'il y a trop de choses a afficher la Play dépose le bilan .. Et là, ça devient beaucoup moins jouable !



Le style de pilotage très arcade n'a pas changé depuis Driver 1. No prob', donc sauf quand ça rame i



วียมร

Les bruits des moteurs sont plus variés, les musiques discrètes et l'ambiance générale réussie



ely eli eëruu

Le mode solo se boucle trop facilement. Après ça, il reste les mini-jeux et le mode Deux Joueurs. Mouais



PHI

Une petite cure de jouvence, question graphismes Un mode Deux Joueurs assez marrant,



בתנפונו

Les missions n'étonnent pas Trop répétitives et pas assez originales. Lanimation a parfois du mal à suivre.



NUSS ietētulu

Plus Ioin

Agrae et a occos la largon PlayStation de Driver 2, l'équipe de Reflections ve maintenant se concentrei sur deux nouveaux déve loppements PS2 : le conver sion du même Driver 2 et Stuntman Quant aux pro jata a long terms moi petit doigt me dit qu'or aura éroit dans un proche evenic sum Driver 3. Et meme peut âtre s es il meme peut âtre s es al-meme me ne sum pes al-du tout, perce que c'est mon gros ortali que me soutile

Les séquences à pied se résument à rallier la flèche rouge, pour activer un mécanisme basique ou emprunter



L'avis de TSR

Pecce déception que ce Driver 2. Les qualques nouvelles idées de gerrepley ne sum au imperfeitement exploitées et le tout manque de rythme. S'ajoute à cels une durée ce vie un peu faible (mois de 10 heuree). Cels rests du Driver, mais l'effet de surprise est pessé et le titre ne surprend guère. On aurait aimé trouver plus d'idées neuves.



Street Fighter III 3rd Strike



A l'opposé d'un Marvel vs Capcom, avec ses délires visuels fantastiques et grandioses, SF III 3rd Strike joue, lui, la carte du professionnalisme. Presque celle de la sobriété. On aime ou on n'aime pas, mais les qualités qui font d'un jeu un grand jeu sont certainement là...

h bien voilà, la série de jeux de combat la plus avec l'apparition de nouvelles têtes. Les fans apprécélèbre et la plus exploitée de la planète nous fait profiter d'un nouvel épisode. N'en déplaise à certains, ce SF III 3rd Strike est un excellent cru. Il ne plaira certes pas à tout le monde mais cela ne lui enlève en rien ses qualités. Passons tout de suite sur le fait que SF III Double Impact est

sorti il v a très peu de temps (ça peut en énerver certains) pour nous concentrer sur ce titre sans pensées parasites. D'abord, la palette de personnages s'étoffe de façon assez conséquente

cieront évidemment tout particulièrement de retrouver la chinoise bondissante aux cuisses d'acier : l'irremplacable Chun-Li. Mais il y a aussi Makoto, une jeune Japonaise hargneuse et très intéressante à jouer ou encore Remy, un Français aux faux airs

> de baba-cool qui se joue un peu comme Guile. Twelve et Q sont, enfin, les deux nouveaux personnages les plus bizarres du jeu. On sait très peu de choses sur eux, et leur facon de se battre se révèle elle aussi très euh... particulière. Enfin, bon. A côté de ça, SF III 3rd Strike s'actroie le luxe de se classer dans la catégorie des ieux de combat les plus fins et les plus tech-

niques jamais créés. Il occulte ainsi toute une partie de son public (qui l'estimera trop difficile d'accès l tout en ravissant une minorité de joueurs, ceuxlà même qui apprécient la jouabilité très spécifique de ce titre et sevent en tirer toute la quintessence. lls sont peu nombreux...

« La faiblesse est une minimie.

La caractéristique première de la série des SF III, c'est la qualité impressionnante des animations. C'est amusant parce qu'il y en a même que cela gêne et qui préfèreraient, à la limite, qu'il y ait moins d'étapes dans l'animation de certains mouvements, histoire que le jeu soit plus « nerveux ». C'est une question d'habitude. Il est certain, toutefois, que l'on ne peut pas débarquer dans SF III et s'y sentir immédiatement à l'aise, même si on a l'habitude des jeux de





combat en général et des Street Fighter en particulier. Les styles se mélangent ici de façon surprenante. On retrouve évidemment nos deux adeptes bien connus du karaté Shotokan (Ryu et Ken, pour ne pas les nommer) mais ils sont accompagnés de personnages aux allures et aux capacités très particulières. Elena danse presque quand elle se bat, utilisant sans compter l'allonge de ses jambes. Alex est un chopeur-né, un peu plus subtil que le très laid Hugo. Il y a Dudley aussi, le boxeur dandy, toujours poli, ou bien encore Yun et Yang, jeunes combattants chinois vifs et très efficaces (et à la popularité égale, ils ne sont pas frères pour rien),.. Même si, personnellement, le look et/ou la façon de combattre de certains personnages (Necro, Urien, Twelve ou Q notamment) me plaisent vraiment « moyen », il faut reconnaître qu'il y a une recherche au niveau de l'originalité et qu'on ne sent jamais le jeu bâclé. C'est en soi déjà une qualité...

to suis le remode ! (ficum, p.ms-optic) »

Devenir un bon joueur à SF III 3rd Strike demande du temps. Devenir excellent réclame davantage : du talent. Il faut des réflexes presque surhumains pour gérer tout ce que propose le jeu. Le parry, par exemple, est une parade (« parry » = « parade » en anglais, cqfd) consistant à aller vers l'avant (le contraire d'une garde normale) quand on prend un coup. C'est très contre-nature mais autorise, c'est l'avantage, des contre-attaques fulgurantes. Mieux, il est ainsi possible, a priori, de bloquer presque tout : les balayettes (il faut alors aller vers le bas, et pas



Chaque personnage possède trois super-attaques 🔫 différentes. Avant de commencer un match, choisissez celle qui vous convient le mieux.

Wigin Incaractiva

Ayeade saick conseillá

Capidom

Cocobes

1 00 2

Variabile

Intinia

fiche technique

ปรับสโตนุนัสมภ

Hura da loviáuro

Mysaux da difficultă

Ваше

Miffenne

មួយជួយមុខ

Synchal

इंस्ट्रियंन गाह

Hura da personnagea



rers l'avant), les attaques aériennes praque les deux adversaires sont en air, et même les projectiles (très praque contre les lanceurs de boules). Evidemment, le risque pour placer ces larades est grand, il faut donc avoir un sens

lu timing exceptionnel. Il y a aussi le dash (échappée apide vers l'avant ou l'arrière), les recover (récepions) sur projections (il faut faire « bas » juste au noment où on va toucher le sol) ou encore les proocations (poing fort + pied fort en même temps ; lles sont appelées icí « Personal Actions ») qui peuent, avec certains persos, toucher l'adversaire (lbuki) nais qui en général servent tout simplement à booser vos capacités combatives. Il y en a tout de même e très originales. Ainsi, celle de Twelve le rend inviible un moment. La provoc' la plus intéressante reste putefois celle de $\overline{\mathbb{Q}}$; à chaque fois qu'il l'utilise, les ommages qu'il reçoit sont amoindris. Au bout de rois fois, les dégâts sont carrément réduits de moié ! Une façon de compenser ses défauts, sans oute... N'oublions pas enfin les EX Moves, des pouoirs spéciaux normaux « boostés » parce qu'on les ffectue en appuyant sur deux boutons en même emps. Lorsque vous effectuez un EX Move, votre erso clignote un court instant tout en devenant jaune ur un parry, il dignote en devenant bleu). Notez que s Ex Moves entament votre barre de Super Arts os super-attaques), il ne faut donc pas les utiliser à trance. Qu'ajouter, maintenant que l'on a vu dans s grandes lignes ce que SF III 3rd Strike avait dans ventre ? Evoquons rapidement la Stun jauge : si sus prenez trop de coups, la barre se remplit et vous es sonné ; et l'attaque casse-garde : poing et pied loyens en même temps, qui surprend un adversaire n garde basse. Eh bien, maintenant, il n'y a us grand-chose à dire , il faut jouer. SF III 3rd Strike gorge de possibilités et fait figure de véritable joyau selé avec amour dans le domaine des jeux de aston. Les spécialistes apprécieront...











met des plombes à sortir A placer sur un adversaire sonné...

> Certaines attaques peuvent vous emmener très haut.





Notes

De la 20 de grande qualité, avec des tas de petits détails qui font, comme on dit, toute la différence

Des sprites en basse resolution, certes, mais SF III 3rd Strike possède un style très particulier et très soigné

Animation
Les palettes d'animations sont
impressionnantes Ca change pas mai les
timings d'ailleurs, il faut s'y faire

Vertains adorent, d'autres Certains adorent, d'autres détestant... Commandes précises même si j'ai du mai à m'y faire.

Pes mal de musiques de bonne

qualité, entraînantes et variées. Ambience sonore et voix réussies

DUYSS IS VAS

Voilà un très bon Street Fighter

Caux qui s'y plongeront en auront pour
eur argent et passeront des mois dessus.

Des personnages originaux et differents. Un jeu très technique

Une jouabilite particulière l Quelques persos sont très euh curieux

ອ່າດໄດ້ ປ່ານເອົາອີໄ

Plus lotu...

Twelve fait davantage penser à un personnage de Darkstalkers.













TO TO THE STATE OF
Machine PlayStation

Plate forme

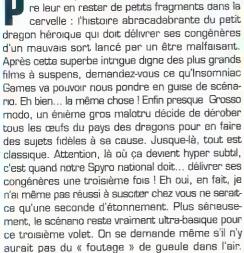






Spyro 3

Spyro 3, c'est Spyro 2 avec quatre personnages en plus. Super, me direz-vous. Pas forcément, en fait. Et vous allez savoir pourquoi.



Personnellement, le trouve cela un peu limite mais

bon, heureusement, le jeu en lui-même apporte

son petit lot de nouveautés. Les voici.

our ceux qui ont connu Spyro 2, il devrait enco-





Quoi de neuf ?

Dans le fond, Spyro 3 ressemble à s'y méprendre aux épisodes précédents. L'essence de la quête demeure identique puisque les parties consistent à retrouver et faire éclore les jeunes dragons subtilisés. De plus, vous devez toujours collecter un maximum de joyaux pour vous en servir comme monnaie d'échange, dans le but d'acquérir un droit de passage à certains endroits (niveaux bonus, utilisation de plates-formes mouvantes...). Sinon, l'accès aux différents mondes obéit toujours à des lois immuables. Les portails vers les autres niveaux ne se décoincent que lorsque vous avez libéré un nombre précis de nouveau-nés. Un peu comme à un péage, ou à la manière de Mario 64 et son système d'étoiles. Alors que diable renferme-t-il de neuf, ce Spyro 3 ? Eh bien il présente quatre nouveaux personnages (un kangourou, un pingouin, un singe et un géant), que vous pouvez diriger en sus du dragon de base. Pour cela, il faut que vous achetiez leur liberté avec des diamants ou que vous remplissiez certains objectifs précis. Autrement, toujours

dans le domaine de la customisation, les mini-phases de jeu sont désormais plus nombreuses dans cette mouture, avec du skate, de la boxe, du tir ou encore de la course-poursuite au programme. De toute manière, il fallait bien tout ça pour ne pas crier au scandale.

La pratique contre la théorie

En théorie, les innovations citées plus haut devraient apporter du sang neuf à cette nouvelle aventure, mais que nenni ! Une fois dans la dure réalité du jeu, on constate que l'essence des parties réside toujours dans la recherche des œufs et la chasse aux diamants. Comme dans les autres volets en somme. Pour l'idée des persos supplémentaires, il faut avouer que le concept est relativement mal exploité. Je m'explique : en fait, les protagonistes possèdent chacun leur propre monde et ne peuvent être utilisés dans les autres. En bref, le choix de la créature est imposé et ne dépend pas de votre volonté. Il aurait été plus intéressant de pouvoir switcher à sa guise entre les personnages pour pouvoir béné-



Une fois sur la tourelle, il est possible de faire feu avec le canon.

Des petites séquences en temps réel viennent ponctuer les parties.







> Vous devez encorner le voleur d'œufs qui se déplace à toute allure.

ficier de leur facultés hétéroclites et franchir un obs-

tacle différemment, par exemple. De plus, concernant l'ajout des phases bonus, on ne peut pas dire

qu'ils arrivent à totalement nous dépayser du second

épisode En effet, la nouveauté se fait davantage

ressentir sur la diversité des épreuves que sur la

quantité. Les minijeux ne sont pas encore en nombre

assez conséquent pour susciter chez nous un

Le même moteur 3D

Du point de vue de la réalisation, Spyro 3 dispose

encore de l'ancien moteur 3D de la série, qui était

déjà d'excellente facture. La modélisation et les tex-

tures s'avèrent toutefois plus travaillées ici, et un

soin tout particulier a affecté les effets de lumière.

Qui dit même moteur 3D dit aussi malheureuse-

ment mêmes défauts. Effectivement, les vues sont

toujours aussi inopportunes lorsque vous effectuez

des virages serrés avec votre dragon, aussi bien en

mode caméra active ou inactive. En d'autres termes, l'interface souffre d'un problème de recadrage automatique Soit, il y a toujours la touche de la tranche

pour replacer rapidement la vue, mais lors d'une

ruade, cette fonction se révèle assez brouillonne. Enfin, ce n'est pas la mort non plus ! On regrettera aussi l'absence de mouvements ou d'attaques

nédites pour votre héros, qui ne gagne qu'une capacité en plus : celle de nager. Pour conclure,

Spyro 3 est un bon choix pour les tout-petits, à condiion de ne pas déjà posséder le volet précédent.

Car les améliorations se révèlent minimes, même

si tout enfant bien constitué ne pourra que prendre

in immense plaisir à voyager dans la contrée

sentiment de fraîcheur.



trop precedent

Un neuvel épisode Notes



Taginnigua

Cest le même moteur 3D que celui des épisodes precedents Mais ca reste vraiment tres bon !



Les couleurs fusent de toutes parts et les persos sont mignons Les graphismes sont très réussis.



เเจโร่เฮนเนินไร

Les animations restent d'une fluidité à toute épreuve, même si les mouvements n'ont rien de supra-réaliste



פֿלנונטבונובונו

L'interface de jeu est vraiment simple d'acces. La même d'ailleurs que celle des précédents opus.



Solis

La musique est merveilleuse et respire un positivisme qui pourrait annihiler le gothisme d'Angel



ely el eèruu

Le jeu reste dans l'ensemble assez facile Normal, la cible de ce produit est les tout-petiots !



تولالاع

Des phases de jeu plus variées Des zolis graphismes ! 5 persos jouables.



פונוני עו

Les nouveautés restent



BECK têrêtut'u

Plus Ioin...

Saviez-vous que cette année était l'année du Dragon selon l'horoscope chinois ? En effet, contrairement a l'astrologie occidentale qui se divise en douzé signes répartis dans l'année, l'astrologie chinoise se décompose en douze ani-maux par année ! Ainsi, on maux par année ! Ainsi, on retrouve dans l'ordre le Rat, le Buffle, le Tigre, le Chat, le Dragon, le Serpent, le Cheval, le Bouc, le Sinige, le Coq, le Chien et le Cochon. Par déduction, l'année prochaine sera l'année du Serpent. Sombre présage de la Fin du Monde (histoire de finir sur une touche lugubre) ?





La phase de skate comprend des modules de rampes.

Ejectez ce boss dans la lave !

 Angela le kangourou possède la faculté de sauter très haut



Kendy

Du snipe! Le snipe est à la mode l'Uui, vous ne rêvez pas. De n'est pas un jeu avec des Forces Spéciales ni avec des Swats, et pourtant. En fait, lorsque vous trouve

égendaire des dragons.

rez des petites pastèques, il suffira de ingurgiter pour provoir ensuite les recracher dans la tronche de vos ennemis En mantagon infoncé bouton 🛦, il sera posable de basculei en vue subjective et da beneficier d'un petit réticule de visé. Voile, tout ca pour vous parler de cette discipline sportive hautement appréciée en ce moment





L'éclosion des reuts. est un passage obligatoire dans tout Spyro qui se respecte

L'avis de Kendy

Bien que ce 3 episode jouisse de petites nouveautés (séquences de skate et de boxe. nouvesux persos...) il reste tout de même assez proche des épisodes précédents lans sa globalité. Cela dr., le magie continue heurousement d'operer. Les jeunes pueurs seront ébahis devant ce monde féerique et sa prise en main facile

L'avis d'Angel

Bien que les jeux de plate forme ne scient plus trop me tasse de the, il faut avoue que Spyro 3 reste efficace. Les persos sont accrocheurs et la durée de vie satisfaisante. On regrette quand même le manque d'innovations par rapport à la version précédente et les angles de caméra toujours aussi mal choisis.



Toonenstein Le Château Hanté



Les jeux vidéo attirent des joueurs de plus en plus jeunes, et il n'est pas evident d'imaginer un genre qui pourra les satisfaire, Toonenstein lorgne plus du côté du dessin animé que du jeu à proprement parler. Un divertissement réservé exclusivement aux moins de 6 ans.

n'est pas évident de se concentrer sur son texte quand les mecs de la rédac' se mettent à hurler « waazzzaa !!! » dans vos oreilles. Depuis que RaHaN a téléchargé les pubs pour la bière B... et les a montrées à tout le monde, je vis un véntable enfer auditif. Et le pire, c'est qu'hier dans la rue j'ai entendu un groupe de mecs entonner ce qui est devenu un véritable leitmotiv : « waazaasaa ! » Bon à part ca, ce mois-ci, les bambins ne vont pas être décus,

pour une fois qu'un jeu leur est proposé. Terra Glyph a développé un p'tit jeu étrange destiné aux joueurs les plus jeunes, avec comme personnages principaux les Tiny Toon. Terra Glyph avait déjà utilisé la licence Warner voici quelques mois, avec Buster and the Beanstalk, dans lequel officialent déjà les Toon miniatures pour une aventure dynamique et décalée.



En effet, difficile de faire plus simple que d'appuyer sur une flèche directionnelle et d'utiliser un unique bouton d'action, puisque vous n'incarnez pas vraiment le personnage principal, Furball le chaton. Vous vous contentez de le guider. A chaque nouveau plan, trois flèches ou une action vous sont proposées. Il ne vous reste ensuite plus qu'à chaisir et observer votre héras se déplacer dans des décors pré-calculés de toute beauté. Quel est votre but ? Comment avez-vous attern avec Plucky le cochon rose et Hamton le canard vert (ou bien est-ce l'inverse ?), dans le manoir hanté d'Elmyra ? Cette dernière ne sait pas

quoi faire de ses dix doigts, et tente de tuer le temps en faisant des expériences sur tout ce qui bouge. Il paraîtrait même qu'elle serait sur le point de mettre la touche finale à sa plus belle création. Pourtant, un ingrédient crucial lui manque... Furball est l'unique personnage que vous puissiez incarner, alors que les deux autres compères ne font que quelques apparitions de temps en temps. Une fois à l'intérieur du château, vous devrez trouver des leviers qui actionnés, allument une ampoule. Six ampoules sont néces-

saires pour donner assez d'énergie à un ascenseur. Il faudra répéter cette opération à chaque niveau pour pouvoir utiliser l'ascenseur. Voilà, c'est à

> peu près tout. Je crois que j'ai bien schématisé le truc. Bon, de quoi on va parter maintenant? Meuuuuh non, Toonenstein ne se résume pas qu'à ca. Il est d'ailleurs assez difficile de classer ce titre dans un genre, on est assez loin de tout ce que l'on peut trouver comme catégorie de jeu. Ce n'est pas de la plateforme, il n'y a rien à récolter, encore moins

d'énigmes à résoudre ou d'ennemis à affronter Et pourtant le principe est inédit et amusant.

Des sketches pour emants

A chaque fois qu'un levier est baissé, une petite séquence amusante se déroule devant vos yeux ébahis. Enfin, ça marche surtout și vous avez entre 4 à 6 ans. Et c'est probablement là que réside l'intérêt majeur de ce titre. Les différentes petites scènes







fiche technique Milliam Vingin Interactive Uavaloppane Terrial Cilypin Dessin anima incaracili HEIII/E Mine de joueurs Myssip de difficulté Olifficulte. Fagila Continue Sauvegardes None de niveaux Special Allen d'autre CHAIL SHIP



 La vue sniper à la manière Toon. Vous balancez une gelée verte sur des explosifs fantômes pour les mettre hors service.



ler un requin prendre sa douche. C'est du n'impor-

hercher à actionner les différents levers en se deman-

ant ce qui va se passer ensuite. Parfois, il arrive que es leviers soient détruits par des objets volants explo-

ifs. Vous pourrez dès lors utiliser un « mode Sniper »

fin de les détruire. A part ça, ben il ne se passe pas

rand-chose malheureusement. Une fois que vous urez actionné tous les leviers et mis en marche les

ifférents ascenseurs, vous pourrez accéder au der-

ier étage pour découvrir ce qui se trame dans cette eille baraque. A peine arrivé, la vilaine Elmyra vous ttrape et vous balance au premier étage. C'est repar-

pour un tour, avec les leviers à pousser pour mettre

n marche l'ascenseur Vous serez éjecté une nou-

elle fois avant de parvenir à la fin du jeu. Pas sûr que

s bambins apprécient d'échouer si près du but et

e recommencer les mêmes actions pour découvrir

ne ou deux fins pas très spectaculaires! C'est dom-

rage, vu la qualité des graphismes et des petites squences ; on aurait espéré un petit bonus, comme ne dessin animé inédit par exemple. Un autre défaut sside dans les mouvements de caméra qui ne resectent pas toujours la logique des flèches direconnelles. Ainsi, le bambin pourra se trouver semparé si, lorsqu'il appuie sur la flèche de gauche, voit son personnage se diriger à droite, puisqu'il se ouve dans une pièce unique. La caméra bouge de con non conventionnelle et nous entraîne dans des assages étroits qui tendent à nous désorienter. ponenstein est tout de même un titre inattendu avec 1 principe tellement simple qu'il en devient étrange. ertains joueurs resteront perplexes; les autres,



► Votre but principal est de fournir l'énergie dont l'ascenseur a besoin pour fonctionner. L'opération est à répéter à chaque fois que vous souhaiterez utiliser un ascenseur.

Notes

โลยมกมีบุนล

Le moteur n'est pas très sollicité ouisque vous effectuez toujours les mêmes actions dans des décors pré-calcules.

ឌីទវវរទ៍វវិទ្វារម

Les graphismes sont ceux d'un dessin animé. Les décors sont dignes d'un univers « toonesque ».

Aminustion

Persos peu nombreux et actions repétitives. Les petites séguences, plus réussies, s'intègrent sans chargement.



פַּבָּנוֹנוֹנוֹנוּנוּנוֹנונוּנוֹנוֹנוּ

On peut difficilement faire plus basique : on sélectionne le fleche et on appule sur l'unique bouton d'action.



SULUE

Une petite musique de fond et des exclemations fidèles à l'esprit délirant des Tiny Toon,



Ely eb eeruc

Les plus jeunes devront s'y prendre à plusieurs reprises pour réussii et découvrir les 2 fins



5/115

On peut sauvegarder à tout moment. Pas de système de vie limitée



בתופונו

Le gameplay trop simpliste Actions identiques des personnages



PECLI ¿érétul'h

Plus Ioin...







Le gameplay est ultra-simple. On choisit une direction à prendre et Furball s'y rend automatiquement Vous trouverez aisément l'unique bouton d'action...

enine de l'arine

aux qui n'ont pas encore assez de neurones pour

ut critiquer, s'amuseront devant des personnages

ignons tout plein au milieu de magnifiques décors.

n titre résolument pour les petiots, c'est compris ?

avis de Willow



on, Strider, pour peu que l'on s'intéresse aux jeux vidéo

le monde connaît (si ce n'est pas votre cas faites quand même oui de la tête si on vous pose la question, ça ne coûte rien). Depuis ses débuts en arcade, Strider - Hiryu, de son vrai nom - est un jeu qui aura su se démarquer et faire conséquemment parler de lui. Son exploitation aura d'abord été féroce et puis le succès s'est assagi, quantité ne rimant pas toujours avec qualité, et la licence Strider s'est faite on ne peut plus discrète sous le poids des ans. On retrouve aujourd'hui notre

héros bondissant et agile avec une certaine exci-

tation, et j'avoue l'avoir de nouveau manipulé en

éprouvant à son égard une sympathie certaine.

depuis un peu plus de quinze jours, a priori, tout. Ca ne suffit pas à faire de cette compil un incondix ans (argh, ca ne nous rajeunit pas !). Ce qui fait tournable mais l'émotion est bel et bien là. Un bon point déjà...

de la scène ludique. M. Hiryu, veuillez avancer s'il vous plait.

Acte 1 : 10 ans plus tôt...

Strider... Ça fait tout drôle d'y rejouer. On retrouve rapidement ses marques et les commandes se font tout de suite très instinctives. Normal, il n'y a rien de bien compliqué ici. On court, on saute, on glisse sur le sol dans une tentative de tacle désespéré et on donne des coups d'épée plasma dans tous les sens. Exactement comme à la vieille époque. Hirvu reste fidèle à lui-même dans cette version, et le jeu est une copie quasi-conforme de l'arcade, développée par Capcom, rappelons-le, il y a plus de

encore le succès de Strider, c'est son ambiance survoltée et ses commandes précises qui autorisent bien des morceaux de bravoure lorsqu'on s'essale au jeu. De plus, le fait que l'on puisse s'accrocher à tout, ou presque, apporte une dimension « monte-en-l'air » vraiment agréable Hiryu est un acrobate, un guerrier qui fend l'air avant de s'abattre sur ses ennemis. Rester statique, dans ce jeu, c'est donner rendez-vous à la mort, qui ne met jamais longtemps à venir. On retrouve avec plaisir les « bonus » robots souvent bien utiles pour sortir de certaines situations délicates. Il y a la petite soucoupe volante et la panthère ou l'aigle robots : ils se déplacent autour de vous à leur guise et font subir des dégâts aux ennemis qu'ils touchent. Notez que leurs évolutions semblent aléatoires et qu'ils ne s'attaquent pas vraiment de façon réfléchie à vos adversaires. Il faut donc constamment être vigilant.



Une façon originale de fêter le Nouvel An chinois.





fiche technique

Jeveloppeur GARRA Mare de Joueur Miveaux de difficulté Continue Existe en

Virgin Interactive Capcom-Plate-forme/action Variable Infinis : 5 (Strider 2) Dual Shock



Acte 2: remake et conclusion

Strider 2 reprend fidèlement ce qui a fait le succès de Strider 1. A tel point que l'on peut davantage parler de remake que de véritable suite, sans que cela soit nécessairement un défaut. Dans ce nouvel épisode, votre façon de jouer



Un mammouth rafistolé... On aura tout vu.



Ne laissez personne vous ralentir dans votre progression.

reste la même. Les seules différences qui

sautent aux yeux sont les suivantes : 1) Il y 3 maintenant un double saut (très pratique) 2) Les décors sont en 3D (contrairement aux sprites, qui restent en 2D). Les autres différences tiennent du détail et il serait assez ennuyeux de outes les passer en revue. Plus beau, Strider 2 'est sûrement, mais lorsqu'on a connu à l'époque e jeu original, on ne peut s'empêcher d'avoir un petit pincement au cœur nostalgique vis-à-vis de te dernier. Dans les deux cas, le joueur fan de a série saura toutefois trouver son bonheur et l'amuser, volant, courant, matraquant sans cesse ilors que les tableaux se suivent et se révèlent oujours un peu plus furieux. Les bonus vous octroient des pouvoirs limités (super-épée plasna, par exemple) mais très utiles contre les boss, iambreux, qui croiseront votre route. On peut erminer Strider (le 1 ou le 2) très rapidement, ii on utilise sans vergogne le système de contiiues. Pour exploiter ce titre, il faut jouer en s'imosant des limites et être de ceux qui aiment issez le genre pour passer des heures sur un iveau afin de l'apprendre par cœur et le termiier avec le plus haut score possible. C'est un éritable sport, quelque part. Tout ceux qui ne artagent pas cet esprit et cette envie de perection se lasseront très vite et trouveront très eu d'intérêt à ces jeux. Il suffit de le savoir et,











Notes

12

Technique

Pour Strider 1, RAS. Pour le 2 c'est un peu plus réjouissant, mais la PlayStation n'est pas surexploitée.



ទីទវវវទ៌វវិញរួរខ

Soyons clairs : Strider fait « vieux » mais possède un charme suranné certain Moi j'aime bien



Amimation

Des mouvements vifs et secs pour un jeu où tout ve très vite. Quelques raientissements également ..



Maniabilitá

On peste parfois sur les réactions d'Hiryu mais l'ensemble reste précis et vraiment jouable,



SUIS

Ambience « old school » là encore, avec l'impression de se retrouver devant une vieille borne d'arcade.



Durša da via

Pour profiter de ce(s) titre(s), il faut avoir une âme de perfectionniste et rajouer pour améliorer ses performances.



Flys

Un trip « old school » très sympe Deux jeux en un !



Moins

Innovations limitées. Lassant, sauf pour les fans purs et durs



Note d'intérêt

Plus loin...

Strider est apparu en monde en 1989. Il aura surtout connu un succes d'estime mais nombreux sant ceux qui se souviennent ne caux de ses nombreuses adaptations, sur consoles et microprofinateurs. On se souvient notamment des versions NES et Megadrive II y en Megadr

Eh oui, Hiryu est capable d'aller d'un bout à l'autre de l'écran en prenant son élan et en effectuant un double saut.

avis de Chris

ès le départ, de choisir son camp...

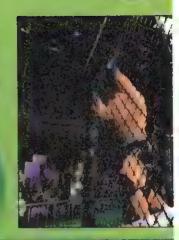
TIGER FORM

L'avis de Julo

Strider, c'est quend meme un monument au jou video, Le gemeplay hyper-simple et instinctif de la vieille époque pourre paraître complètement dépassé, pour les plus jeurn d'entre vous, mais ceux qui y ont goûté à l'époque (en Arcade, sur Nec ou sur MD), tomberont à nouveau sous le charme. Et puis le nouvel épisode est vraiment réussi.



Ultimate Fighting Championship



L'UFC débarque dans la Dreamcast, tranquille. L'occasion pour ouat de prouver au monde que le kung-fu, c'est pour les tapettes, qu'il faut être brutal et efficace si on veut s'en sortir, dans ce monde d'injustice où la société elle t'aime pas.

Sport, avec Jean-Claude Van Damme ? Je vous demande ca parce que les gars qui ont inventé l'Ultimate Fighting s'en sont inspiré, c'est obligé Sauf que dans le réalité, Jean-Claude ne vient pas flamber, hein, mais ca c'est une autre histoire... Bon en fait, il s'agissait à la base de réunir autour d'un ring octogonal tout un tas de combattants venus de tous les coins de la planète. Le fait que ce championnat très underground soit ouvert à tous a créé un mélange de toutes les disciplines et gabarits. Un catcheur de 200 kilos contre un petit Chinois tout sec expert en kung-fu, un kick-boxer black contre un sumo japonais, etc. C'est plutôt folklo, mais les règles étant réduites au strict minimum, les combats en deviennent impressionnants de violence et de réalisme. Chaque joute ne dure en général que quelques secondes : il suffit de quelques coups bien placés pour assister à un fulgurant K.-O.

ous avez vu Blood



Ce sont des gens extraordinaires...



Les fans vont adorer

Voilà pour les présentations, mais après tout, vous avez tous dû tomber un jour ou l'autre sur une cassette vidéo de l'UFC, non ? Bah franchement, ca vaut le détour, rien que pour les commentaires... En tout cas, si vous êtes un fan du tournoi, vous retrouverez dans cette adaptation vidéo-ludique toute l'ambiance UFC, très bien retranscrite Dans l'aspect visuel tout d'abord, avec 22 des combattants les plus connus parfaitement modélisés, les arrivées dans l'arène fidèles aux retransmissions, les introductions de Bruce Buffer, l'arbitrage de Big John McCarthy... Ils ont même repris les musiques originales! Sinon, une fois le combatengagé, vous remarquerez que chaque personnage possède bien son propre style, ses propres



L'arrivée des combattants dans l'arène, mi-cinématique, mi-temps réel, est super bien foutue.



Maigré les apparences et les a priori qu'on peut avoir, la défense reste un point essentiel si l'on veut espérer gagner.

coups, ses spécialités, etc. Pour les besoins du jeu, Anchor a bien évidemment ajouté quelques

combos par-ci par-là; certains coups sont également les mêmes d'un combattant à un autre, mais d'une manière générale, on reconnaît bien chaque style. Bref, c'est bien réalisé, c'est comme à la télé (il manque juste les commentaires débiles, qu'on affectionne tout particulièrement à la rédac') et le gameplay, de même, n'est pas en reste.

La comparaison qui tue

Ça va peut-être vous choquer, étant donné l'antinomie des deux trips, mais le système de jeu d'UFC est assez proche de celui de... Bushido Blade ! Eh oui, ici, tout est question de priorités et de contres, les combats peuvent durer deux secondes ou dix minutes, selon la différence de niveau entre les deux joueurs. Dans la forme, UFC paraît beaucoup plus bourrin que la série de Lightweight, certes, mais son gameplay est finalement aussi complexe et technique... Pour détailler un peu, sachez que les touches de façade représentent les deux bras et les deux jambes du personnage, comme dans Tekken. Face à votre adversaire, la première solu-

fiche technique

Developpeur Genre More de joueurs Hiveau de difficulté Officulte Continue Nore de conduitems

Siftigur Grave Entertainment Inggeur Anchor Genre Gombat

1 à 2 Simultanement

з Моуепп

Sauvegardes (4 dibes) 22 (+ parsos capilés) Purupuru Raek, 50/50H2

ज्यानमधाः स्थानमधानमधानमधानमधाः स्थानस्य सामा विश्वासिक



tion sera donc de « combo-iser », chaque personnage possédant des dizaines d'enchaînements. Jusque-là, rien de technique, juste du tapotage frénétique sur les boutons. Les choses se compliquent déjà avec les contres, qui envoient l'adversaire au sol. Il suffit d'appuyer sur les deux poings ou les deux pieds en même temps (selon l'attaque à contrer) pour se retrouver en position dominante, assis sur le ventre de son adversaire. A partir de là, soit vous faites gicler un peu d'hémoglobine en le rouant de coups dans le crâne, soit vous lui faites une clef de bras pour l'obliger à abandonner le combat. Le problème, c'est que toute attaque peut être contrée et « contre-contrée » ! Le dominé peut devenir le dominant à tout instant, s'il a le bon timing et surtout s'il « sent » bien les attaques de son adversaire... Un système vraiment bien pensé, qui permet de s'amuser tout de suite, mais qui propose également une marge de progression énorme.

Bourrin ?

Pour toutes ces raisons, on ne peut pas dire qu'UFC soit un jeu bourrin. Les possibilités alambiquées de son système de jeu le rendent intéressant à prendre en mains. Un joueur confirmé ne se laissera pas battre par un débutant non plus, ce qui est plutôt une chose rare, mais disons qu'une certaine « tolérance » dans le timing des différentes manips laisse au bourrin de base la possibilité de sortir de certaines situations (notamment les tentatives de soumission), en faisant n'importe quoi avec la manette... Dommage. De plus, après avoir assimié le système de jeu et enchaîné plusieurs dizaines de joutes, le joueur aura l'impression de tourner en rand, d'assister tout le temps au même combat. Les manips et les possibilités ont beau être nombreuses, ca se résume finalement à contrer, contrer et encore contrer, jusqu'à ce que l'un des deux craque et se prenne une mandale ou une soumission... Mais on, malgré ces deux petits défauts. UFC nous a raiment surpris et amusés. Il reste au final un jeu rès bien réalisé, fun, accessible et intéressant.

Julo



Parlons rapidement des modes de jeu d'Ultimate legitung, qui lu dannent ma foi une assez bonne durse de vieingle mode UFC tout d'abord, vous permet de participer à un championnat en solo, histoire de gagner une ceinture d'argent. Après cela, yous pourrez la réutiliser pour passer en mode Champion Road. les vous devrez battre









Sans utiliser de motion capture, les développeurs sont arrivés à un résultat convaincant.

Note



enbiuriser.

La modélisation des personnages est impressionnante, les details fourmillent et le jeu est bien régle



ឌីទវ៉ោម៍វ៉ៃឫបម

Tout a été soigné pour retranscrire au mieux l'ambiance de l'UFC C'est réussi de ce point de vue.



נופ וֹצִׁינְבּוּנוּנוּגוּג

Le framerate est constant, le jeu n'utilise pas de motion capture, mais les animations s'enchaînent assez bien



פֿ*ו*ֹנוֹנוֹטִבּנוֹנוּנּלּעִי

On prend le jeu en mains très rapidement et l'on ne cesse de progresser ensuite



รียปร

Musiques officielles dans les menus, bruitages peu réalistes mais bien pêchus.



elv ek eèruu

De deux à huit joueurs, on peut s'éclater des heures. Seul, le mode Carrière est plutât long



2/1/5

L'ambiance UFC, bien retranscrite. Le système de jeu



בנונעונו

On peut céder au bourrinage pour les contres. Les combats se ressembient tous un peu



Note d'intérét

Plus loin...



The state of the s

L'avis de Kendy

Control of the contro



Urban Chaos







Urban Chaos De me souviens de ce nom, avec son atmosphère oscillant entre l'humour et le lugubre, la fiction et la réalité. Retrouver la « bleusaille » D'arci sur Dreamcast reste plaisant même si, nous allons le voir, il reste ici encore bien des points à améliorer.

rban Chaos mérite bien son titre. Tout se passe ici de nuit (sauf

durant certaines sessions d'entraînement), dans la ville crasseuse et malfamée d'Union City. Vous incarnez D'arci Stern, une jeune recrue de la police qui doit rapidement faire ses preuves et montrer à tous ses collègues qu'une fille aussi, ça en a (ce dont aucun homme n'a jamais douté, le tout étant de définir le fameux « en »). . Tout commence par l'indispensable phase d'entraînement, tranquille, sur parcours imposé (pour s'habituer aux commandes, ce qui n'est pas un luxe), en voiture de fonction (pour apprendre à conduire) et en combat singulier contre des cibles mouvantes (parce que la ville est remplie de gugusses qui réfléchissent avec leurs gros bras] (NDTraz : bon, Chris, t'as fini avec tes parenthèses, ça devient lourd | Ok je referme quand même celle-là, merc..). Toutes ces épreuves imposées remportées avec succès, vous êtes enfin libre de remplir de véritables missions. C'est là que les choses deviennent intéressantes. C'est aussi là qu'elles se corsent...



fiche technique

Editeur Eidas
Developpeur Mucky Faat
Geore Action
Nore de joueur 1
Niveau de difficulté 1
Difficulté Moyenne
Gontinue Non
Nore de missions 23
Special
Existe sur PC, PlayStation

Ambiance réussie

Ce qui est sympa dans Urban Chaos, c'est l'impression de liberté que l'on ressent alors que l'on évolue dans les rues d'Union City. Vous avez toujours un ou plusieurs objectifs à remplir (arrêter des voyous, interroger un témoin, empêcher un suicidaire de se jeter d'un toit...] mais, rien ne vous oblige à aller en ligne droite d'un point A à un point B pour remplir votre mission le plus vite possible. Vous pouvez vous balader où bon vous semble - à pied ou en voiture - et faire strictement ce que vous voulez. Dans le fond, évidemment, ça ne sert pas à grandchose car s'amuser à interroger tous les passants qui déambulent au hasard ne vous fournit guère d'informations (à part vous dire qu'il fait beau ou vous demander de leur foutre la paix, ils ne font guère de révélations). Mais bon, quand même, cette pseudo liberté se révèle bien agréable et fait beaucoup pour l'atmosphère bien particulière de ce jeu. Les



Même encerclé par plusieurs voyous, vous pouvez vous en sortir. Il faut savoir être mobile et attaquer les hommes armés en priorité.





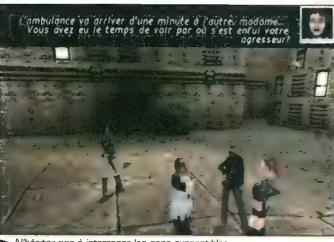
rencontres que vous faites ne sont évidemment pas toujours amicales, et il faut vous tenir prêt à réagir promptement en toutes circonstances. Les racailles qui veulent votre peau sont nombreuses et connaissent le langage des armes à feu avant de savoir réciter sans se tramper leur alphabet. Vous pouvez vous battre avec vos pieds et vos poings [il y a un timing particulier pour donner plusieurs coups d'affilée] mais ce qui est surtout intéressant, c'est de plaquer au sol vos adversaires le plus vite possible avant de les menotter et de les arrêter C'est en tout cas ma tactique préférée.

Just be cool...

Urban Chaos a un côté charmant, pour ne pas dire charmeur. Faire des rencontres, discuter, ne jamais sayoir ce que l'an va croiser au coin de la rue... Tout



La ville est à vous Faites respecter la loi



 N'hésitez pas à interroger les gens susceptibles de vous fournir une information.

sela fait que l'on plonge dans ce jeu avec plaisir. Son plus gros défaut reste toutefois sa maniabilité. En effet, D'arci évolue en fonction des directions que ous imprimez au stick analogique, et permettez-moi le dire que cela ne se fait pas toujours avec une extrême précision. En fait, D'arci court tout le temps. Le ne serait pas si grave s'il n'y avait pas ces moments lélicats où vous vous trouvez sur une corniche, par xemple, et où le moindre faux pas vous fait chuter it perdre du temps, lorsque ce n'est pas la vie. On ait des demi-tours sans le vouloir, on prend des irages trop larges ou bien trop serrés... Il y a eu des noments où j'ai eu envie d'écraser le stick analogique grands coups de poing et où je me suis traité d'abrucongénital, mais force est de constater que tous es torts ne sont pas à porter à mon cas : les comnandes, à la base, n'ont pas été excellemment penées, c'est une certitude. Maintenant, pour peu qu'on e sache et qu'on s'y fasse, Urban Chaos reste un au attachant et qui vous fera sûrement passer de ons moments. Un titre au capital sympathique cerain, sauvé par son ambiance et son scénario, voilà e qui résume, pour moi, Urban Chaos. Ce igement s'applique, à mon humble avis, à



Chris

outes les versions du jeu... Et là tout est

it. Michel.

e jolis effets pyratechniques. Quand les voitures 🔫 remplacent les pétards, ca fait cher le feu d'artifice





Attention à la circulation, les véhicules peuvent vous renverser si vous ne faites pas







Bon travall Stein. C'est sans doute "Susan là camée qui suce", elle exerce son p'tit commerce dans la rue du parc

Notes



ไลยในเกียยโ

Une ville en 3D plutôt bien modélisée, mais avec des élements (bâtiments, gens,) qui se ressembient.



*E*ອຊົກອູຊູໄດ້ກາລ

On ne s'extasie pas devant la beauté graphique d'Urban Chaos mais son côte sombre sert son ambiance.



Animation

Déplacements fluides et mouvements réussis, quaique pas tres naturels



Maniabilité

La jouabilité aurait pu être améliorée, c'est une évidence. On s'y fait mais sans jamais en être satisfait.



Sons

Pas mal de voix digitalisées et juste ce qu'il faut d'ambience sonore pour entrer dans le ieu



Durie de vie

Les missions gagnent en intensité au fil du temps. Lorsqu'on les a terminées on a toutefois rarement envie de les refaire



2115

Une ambiance unique, avec une toute petite ville modélisée



בותנטלונ

Un peu répétitif Des commandes stressantes !



BLOKE ¿érètul'u

Plus Ioin...

Mucky Foot est un petit développeur anglais dont le premier gros jeu a juste ment été Urban Chaos, sur PlayStation et PC. Lorsqu'on va faire un tour sur leur site (<u>www.muckyfoot.com</u>) on se compte que ce jeu reste encore et toujours leur priorité, avec un historique qui nous détaille la façon dont ce titre e vu le jour. On apprend également que leur prochain produit à venir sera une espèce de « simulateur » de base spatiale Star Topia. Un soft d'un tout autre genre, donc, prévu avant tout sur PC

Ce qu'on lit à l'écran ne correspond pas taujours à la voix que l'on entend Il semblerait que pour l'écrit. la censure ait oublié de fraoper.

avis de Chris

cortains details » peuvent parfois gerne, noure plaisir. S'il ny stoire de padde analogique déficient, L'hour Chaos et surait rement devenage enthousiasme. C'est un peu comme Queen W cent on parie = ws. Cela dit, Urban Chaos reste un jeu sympatoche... A voir.

L'avis de Kendy

Contrairement à Chris, je serai plus virulent. A mon sens, Urban Châos est un sous Tomb Raider déguisé. La seul élément en sus que l'on peut y trouver, réside dans son aspect beat-them-ell. Les persos manquent de charisme, la maniabilité ést laborieuse. Urban Chaos est un bon petit jeu sans plus.



Medal of Honor Underground



Manon, le contact du premier Medal of Honor sera le héros de cetre préquelle. Et si fritter du nazi vous branche, profitez-en, ce « Underground » est aussi bon que le premier!

on .. Mort the Chicken PlayStation, affaire classée. Des « jeux » comme ça, autant les oublier vite. Passons à quelque chose d'infiniment plus intéressant : la suite de Medal of Honor ! Ou plutôt la préquelle. L'action d'Underground se déroule en effet avant celle de Medal of Honor. Vous contrôlerez cette fois Manon Baptiste, une jeune femme aussi belle qu'experte avec tout type d'arme (normal, c'est moi qui tiens la manette ..)! C'était elle qui travaillait en tandem, côté logistique, avec Jimmy Paterson, le héros de Medal of Honor, Manon fait partie de ces gens qui, entre fuir, collaborer et résister ont choisi la dernière option. C'est de succès en succès qu'elle sera remarquée par l'OSS (Office of Strategic Services), pour accomplir des missions un peu partout en Europe.

Une documention de titan

Les gars dernière Medal of Honor ont une fois de plus démontré qu'il était possible d'apprendre en jouant (sans passer par les jeux Nathan). Images d'archive, liens entre le scénario du jeu et l'histoire réelle, données historiques diverses, et ensemble

de la réalisation très documentée : tout y est. Comme pour le premier, cette foule de détails historiques participe grandement à l'ambiance, qui, nous y reviendrons, fait sans conteste le cœur du jeu. Chacune des 7 missions du jeu suit des événements précis, et se subdivise en une vingtaine de missions. Ces dernières sont plutôt courtes, mais ce n'est pas plus mal, d'autant que leur taille a nettement augmenté par rapport à Medal of Honor (même doublé pour la plupart). Nord de l'Afrique, Grèce, Italie, Allemagne et France font partie des pays que vous visiterez au court de vos actions de résistance. Les fouilles archéologiques de Rommel, l'Abbaye de Monte Cassino en Italie, le Château occulte de Himmler à Wewelsburg... Les décors sont variés, et liés de près à plu-

décors sont variés, et liès de près à plusieurs points importants de la guerre 39-45. Autent de choses qui n'ont a priori aucun lien direct entre elles, mais que les concepteurs sont parvenus à arranger d'une manière tout à fait cohérente. Les briefings sont précis, bien écrits, supportés par des voix et des accents travaillés. Du très bon boulot, à tous les niveaux ! La ligne directrice était simple pour Scott Langteau (producteur du jeu) : « Nous avons fait de notre mieux pour faire de chaque mission quelque

chose qui aurait tout à fait pu se dérouler comme nous l'avons « designé ». Nous ne prétendons pas être fidèles, mais plutôt « authentiques ». Et le résultot pet là ! »





Les tanks vous donneront du fil à retordre. On peut exploser leur motricité ou leur tourelle, ou les deux avec de la chance

fiche technique

Editour
Developpeur
Genre
Nore de joueurs
Niveaux de difficulte
Officulte
Continue
Nore d'Englis à photer
Spécial

Flectronic Arts
Oreamworks Interactive
FPS
1 ou 2
3
Mayenne
Sauvegardes
7 missions (20 miveaux)
Pas de Railgun
Rien d'autre



Les nouveautés

Outre la taille des niveaux, sensiblement supérieure, Underground offre une palette de nouveautés telle que des armes (une nouvelle mitrailleuse, une arbalète, un nouveau Bazooka, et plusieurs pistolets, et le fusil de snipe zoome plus rapidement), et des ennemis motorisés (tanks, motos avec sidecar), corsant un peu le challenge II y a même un niveau où vous devrez vous échapper à bord d'un de ces side-car. Côté ennemis, l'IA, déjà extraordinaire a été renforcée : les personnages utilisent mieux les waypoints (les pathfinder, si vous préférez), se cachant plus efficacement derrière n'importe quelle couverture, lancent leurs grenades avec plus de précision, et vous trouverez même quelques niveaux avec des alliés à vos côtés, dont l'IA a également fait l'objet d'un lourd travail Des réactions nouvelles ont fait leur apparition ; à titre d'exemple, face à une grenade, un ennemi ne se contente pas de fuir ou de la ramasser pour vous la relancer : si

Le souci du détail Au même titre qu'un Perfect Dark N64, Medal of Honor Underground a ceci d'exceptionnel face à la cencurrence un souci du détail extraordinaire d'est surtout visible dans les comportements des adversaires

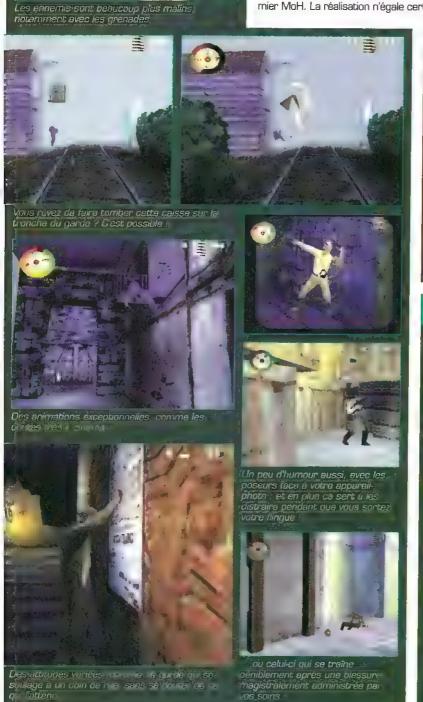
le temps lui manque, il peut donner un coup de pied dedans pour l'éloigner, ou même tenter de la récupérer - et exploser avec parfois. Dans les niveaux où vous serez sous une couverture de photographe, les gradés seront plus suspicieux : parfois, montrer vos faux papiers ne suffira pas, ils douteront par le simple fait que vous ne leur parliez pas en allemand! L'appareil-photo pourra alors servir à les aveugler le temps de saisir votre pistolet silencieux ! De même, certains ennemis abusés par votre couverture feront des poses débiles sous votre objectif, regardant alors ailleurs un court instant - fatal si vous décidez d'en tirer parti. De même, il est désormais possible d'utiliser l'environnement : tirer sur des chandeliers ou des caisses suspendues pour assommer des gardes, par exemple!

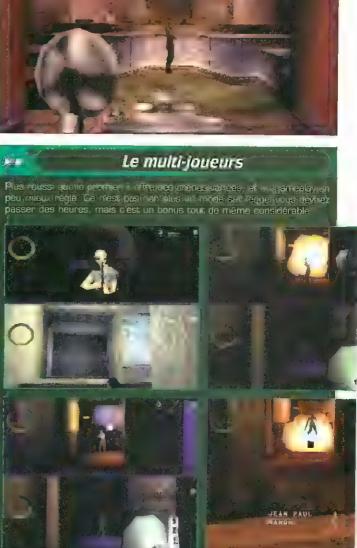
Le reste

On retrouve bien entendu toutes les qualités du premier MoH. La réalisation n'égale certes pas d'autres



Le jeu commence par une première mission dans laquelle vous serez secondée par votre frère.





Medal II Underground

Notes

ใจเมนไปนอ

On a vu mieux, mais ça tient bien la route.



ដទប់រាទ់បំផុយម

Decors variés, uniformes et textures bien documentés



สามาเกราร์วิชา

Quelques rares ratentissements, mais les ennemis sont toulours aussi bien animés.



La prise en mavis ea un peu dure, mais on sy fait. Pas compatible souris par contre !



3000

Bruitages excellents, mais musiques manquant de variété

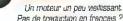


assez nombreux. Plein de bonus à débloquer et scores à dépasser



L'ambiance l' La musique ! Les comportements ennemis.

בונפונו



Pas de traduction en français ?

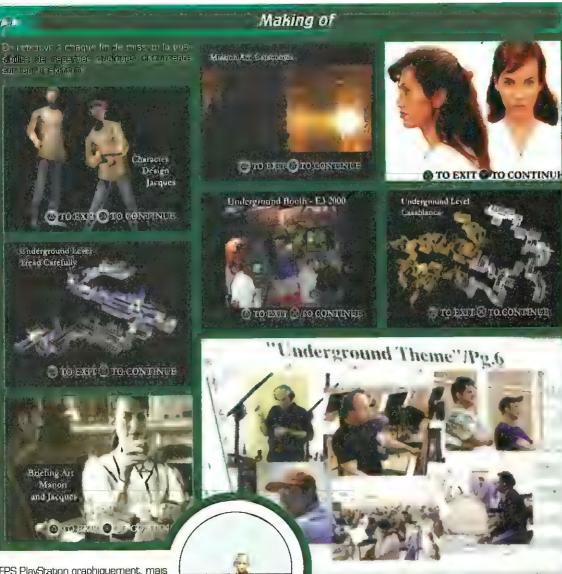


Mote d'intérêt

Plus Ioin. ...

Line i dam Spir der des a voloppiums conser in it is pritoniage in in i

L'arbalète est une arme lente à recharger, mais parfaitement silencieuse. Bien utilisée elle tue en un coup, notamment face à ces chevaliers...



FPS PlayStation graphiquement, mais reste tout à fait honorable D'autant que la mémoire gagnée au niveau du renderer (le moteur 3D), a été utilisée pour augmenter la taille des niveaux (qui sont lus à la volée du CD], l'IA, et aussi une meilleure qualité musicale. Tant qu'on parle de son, par ailleurs, signalons que sur ce point, MoH tient le haut du pavé avec brio. La musique, composée par Michael Giacchino, a été jouée par un orchestre de 70 musiciens et un chorus de 25 personnes Les bruitages sont criants de vérité, et cet ensemble sonore renforce l'ambiance pour la porter à son paroxysme. Côté bonus, on retrouve les évaluations de fin de niveau, les making of, et le mode 2 Joueurs [avec 6 arènes, et 12 sets d'armes au choix, pour 30 personnages jouables). Un titre qui fait honneur au genre, à l'histoire, et à la PlayStation, tout simplement | Dommage que sa qualité graphique n'ait pu exceller - même si on ne peut pas tout avoir sur une PS one.

L'avis de RaHaN

Communication de l'acceptant et le service de la mélitration suiverses, cer éndangres de la page de la manufacture de la manufacture de la service de la manufacture de la man

L'avis de Julo

se deuxième episone propose peuvoe viales innovations, mais l'essé un EPS passionnant. La multitude de petits détails visuels, III-Al des boches, les missions, les musiques tout cela lui confère une ambiance réellement captivante. On regrettera cependant l'absence d'un mode Cooperatif a deux, a la Perfect Dark



Toutes les sorties européennes

I'ai toujours été fan du mois de novembre. Si, si je dois l'avouer, le début de l'automne, le souffle du vent glacial tout ça est tres stimulant. Et puis ce mois restera unique pour plusieurs raisons. Tout d'abord parce que j'en ai décidé ainsi, et ensuite car les zappings sont en grande forme ce mois-ci. Des jeux de pêche à ne plus savoir qu'en faire, de la plongée sous-marine assoupissante, des courses de scooters relous du bowling bien pérave, du catch euuh, bah bien ricain (ça veut tout dire) ouaip c'est clair novembre 2000 sera un grand cru. Allez, au moins votre porte-feuille pourra nous remercier. Ouaip, tranquille.

Action Bass

Ta ra le

Take 2 a eu le courage de nous ramener du Japon Action Bass, le jeu de pêche le plus pourri qui

existe. Le principe est simple, on est dans une barque, on lance sa ligne et on attend que le poisson morde. Super excitant ! Comme si le manque d'intérêt n'était pas suffisant, la réalisation est pathétique. La modélisation du poisson (car il n'y a qu'une espèce) est pas mal₁ mais le look du pêcheur est lui à mourir de rire, les textures se chevauchent entre elles et la distance d'affichage ne dépasse pas les 2 mètres. Il n'y a que six décors qui ressemblent tous à une vieille mare. Une fois que l'on a compris le système, on peut pêcher autant de poissons que l'on veut et on termine le jeu en moins de deux heures. En fait, vu qu'il n'y a qu'un bouton d'utiksé, le seul intérêt du jeu c'est qu'on y joue avec une seule main. Du coup, on peut utiliser l'autre main pour manger des chips ou tout simplement éteindre

Angel



1 Macmos PlayStation

Brunswick Circuit Pro Bowling 2

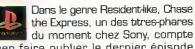


Le bowling est la discipline préférée du beauf américain, ca permet de faire un semblant de sport sans se fatiguer. Sur console, c'est encore mieux vu que l'on n'a même pas à se déplacer. Des jeux de bowling il y en a eu quelques-uns, mais seul le League Bowling de la Neo Geo a réussi à nous amuser, les autres étaient au mieux moyens. Brunswick Circuit Pro Bowling 2 ne rehausse pas le niveau. Graphiquement c'est nul, il n'y a pratiquement pas d'animation et les bruitages se résument à une foule qui crie lorsque la boule frappe les guilles. En termes de jeu, on enchaîne les strikes avec une facilité déprimante. Bref, on gagne à tous les coups et au bout de quelques minutes, on atteint un niveau d'ennui qui inciterait une poule de batterie à s'instruire.

Angel



the Express



bien faire oublier le dernier épisode (Resident Evil Survivor) au goût des plus amers pour tous les fans de la série. Ici pas de monstres, uniquement des soldats qu'il faut ajuster dans son viseur puis les aligner comme des rats. Le train à grande vitesse « Blue Harvest », pris d'assaut par une organisation terroriste (les chevaliers de l'apocalypse), fait route sur Paris avec à son bord des missiles nucléaires, rien que ça! En incarnant le Lieutenant Morton, votre mission consis-







tera à abattre les tireurs embusqués dans les 16 wagons dudit train. Enigmes, tirs et recherches d'éléments seront une de vos priorités pour tenter de sauver l'ambassadeur et sa petite famille des mains de leurs ravisseurs. Chase the Express comporte 7 scénarios donc 7 fins différentes. Un titre à explorer faute de mieux, surtout si vous n'avez rien contre l'aliasing à outrance et un système de caméras trop proche du personnage, ce qui empêche assez souvent de localiser les ennemis. Dommage pour un jeu dans lequel on shoote à tout va !

Mister Brown



Deep Fighter



Vous connaissez tous la série Wing Commander. Et, grosso modo, on va dire que Deep Fighter,

c'est la même chose, sauf qu'ici, tout se passe comme dans Abyss à savoir au ond de l'océan. Aux commandes d'un nını sous-marin multi-tâches vous allez tevoir effectuer des travaux (comme aider les poissons à se reproduire, détruire les roches radioactives, récolter du mineais) et plus basiquement participer à des pérations militaires (interceptions de ious-marins ennemis, escortes, etc.). oujours, à l'instar de Wing Co', entre :haque mission, vous aurez droit à des riefings vidéo super-kitschos interpréés par de vrais mauvais acteurs doublés :ux-mêmes par des intermittents du specacle Sans être un mauvais soft, ce titre éveloppé par Criterion Studio (Suzuki (latare Racing) nous a laissé sur notre aim. Si certaines missions font preuve 'onginalité, globalement le rythme manque e nervosité et les « dog-fights » se révèant assez primaires ; ils sont en tout cas eaucoup moins trippants que ceux proosés par un Ace Combat ou un Colony Vars par exemple. Autre regret : le noteur 3D n'affiche pas plus loin qu'une etite dizaine de mètres! Les profoneurs abyssales n'excusent pas tout! 'est dommage l'univers ne manquait pas e charme. Sur le marché de l'occaz' à ı riqueur...

Willow



Giga Wings



Oreamcast

On vous en parlait dans la news consacrée à Gunbird 2, aussi bizarre que cela puisse paraître,

ce mois-ci, Virgin Interactive se tape un trip old school en lançant sur le marché européen des shoot'em up à l'ancienne. Là encore, il s'agit d'une adaptation d'une borne d'arcade signée Capcom. Cruel constat, Giga Wings ne propose rien de bien nouveau, si ce n'est une petite option pour renvoyer les tirs ennemis... mais est-ce vraiment du neuf, j'vous l'demande. Pour le reste vous connaissez la chanson : on zigzague frénétiquement entre les lasers et les missiles qui envahissent l'écran, le tout en tapotant le plus rapidement possible sur le bouton de tir pour avoir une chance de survivre, on déclenche ses super-bombes pour anéantir sans se prendre le chou, les boss... en clair ça pète de partout, sans ralentissement, avec des effets pyrotechniques réussis mais pas transcendants. Trente minutes plus tard, paf, le générique défile devant vos petits yeux injectés de sang. C'est fini, vous avez bouclé le jeu. A deux joueurs, comptez entre 15 et 20 minutes. Y a pas à dire les shoot'em up sont morts...

Willow



Incredible Crisis

Attention, jeu nuisible à la santé! Incredible Crisis fait dans le grand n'importe quoi, proposant une série de mini-jeux (25 en tout) tous plus insensés les uns que les autres. Délirant, Incredible Crisis l'est. Amusant, stressant, défoulant... et super-énervant ! On appréciera tout particulièrement la grande diversité des épreuves, l'ambiance incomparable (délires typiquement nippons qui ne plairont chez nous qu'à une minorité de joueurs, sûrement) et l'originalité d'un titre que l'on ne s'attendait pas à voir sortir du Japon. Maintenant, ii faut bien avouer que les épreuves, si elles sont marrantes, se révèlent en contrepartie très moyennement intéressantes. La plupart du temps, ce sont vos réflexes qui sont mis à rude épreuve, ou bien votre capacité à appuyer le plus rapidement possible sur le bouton X Tout ça pour voir votre bonhamme

danser, se tenir en équilibre sur une hampe, descendre une pente sur un brancard ou encore écoper l'eau qui remplit sans cesse un bateau. Ici, on arme plutôt bien, et puis le jeu est proposé à 199 francs, ce dont il faut tenir compte. Une curiosité rafraîchissante pour peu que l'on rentre dans le trip.

Chris

Fditour : Titus/ Virgin Machine : PlayStation

Landmaker



Sur la jolie boîte de la version boutique de Landmaker, je vois un sticker qui me fait bien marrer :

« Official PlayStation Magazine : 9/10 ». Avec le logo de l'officiel angleis, qui n'a bien sûr rien à voir avec le français. Parce que les Anglais, eux c'est sûr, ils notent n'importe comment, j'ai de bonnes sources à cet égard (pour ne froisser personne, on dira juste qu'ils ont une façon « spéciale » de noter certains jeux] Voilà qui est intéressant : on utilise une bonne vieille méthode pour attirer le consommateur. Rien que pour ca, hop. j'enlève 2 points à la note. Ah, flûte, y va pas en rester beaucoup... Bref, histoire d'être un peu pro tout de même, signalons que Landmaker est un puzzle game au concept assez simple ; aligner



des carrés de couleur en plus gros carrés, pour former des maisonnées et buildings les plus imposants et les plus nombreux possibles. En mode puzzle, stage après stage, des objectifs vous sont demandés pour passer à la suite. Le plateau est en 3D isométrique, et les éléments coulissent vers le vide petit à petit. Si un carré ou un bâtiment fini vient à dépasser, game over ! Un Tetris. quoi, en bien moins convaincant : le Game Play n'est pas aussi probant, la difficulté parfois bizarrement dosée, et le graphisme encore plus pauvre. Y'a que les musiques pour relever le niveau. Décidément, je campe sur mes positions : « Puzzle Bobble rulèze », et les stratagèmes mesquins pour vendre des pièces sur le dos des gens, ça nous rend furax. Encore plus lorsque le jeu est sorti en boutique avant qu'on nous l'ait envoyé...

BaHaN

1 Linear: Wor Soft





Mike Tyson Boxing

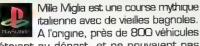
Petite précision : Mike Tyson Boxing, n'est autre que Prince Naseem Boxing Ca alors en voilà une surprise! Pour schématiser, l'appellation Mike Tyson c'est pour les marchés européens et américains, les Engliches eux auront droit à Mr Naseem sur la boîte, le prince étant netternent plus populaire en Grande Bretagne. Ah, les histoires de licence, ce n'est pas toujours simple. Quoi qu'il en soit, on peut dire qu'on l'aura attendu longtemps la simulation de gnons de Codemasters. En fait, le jeu avait disparu de la circulation depuis l'édition 99 de l'ECTS. A l'instar des bêtas, cette version définitive nous a finalement peu convaincus et surtout énormément décus. Une première pour l'éditeur british qui depuis les débuts de la PlayStation nous avait habitués à une régularité dans la qualité assez stupéfiante. Hormis un mode carrière proposant une gestion de l'entraînement du boxeur assez poussée, rien n'est réussi : la réalisation graphique est tout juste mayenne, les mouvements des boxeurs manquent de réalisme (pas de « mochionne capture »), enfin en ce qui concerne le gameplay tout est mou et imprécis. Sur cette bécane, Knock Out Kings 2000 et Ready 2 Rumble proposent un gameplay nettement plus palpi-

tant. Allez, on aublie vite ce faux pas.





Mille Miglia



A l'origine, près de 800 véhicules étaient au départ, et ne pouvaient pas s'arrêter avant la fin. MM a été conçu avec la collaboration du pilote Stirling Moss qui a remporté cette course au volant de sa Mercedes 300 SLR en 1955, et dont le record de 10 heures 7 minutes et 48 secondes est toujours valide aujourd'hui. Les bolides sont divisés en 3 classes datant des années 1927 à 1957 et le tout est proposé en mode Arcade, avec 10 étapes pour chaque course, en mode Duel, contre la Montre et Championnat. Les voitures ne sont pas trop mal modélisées, et les



décors sont assez moyens. On a quand même du mal à reconnaître Rome. Quant à la sensation de vitesse, je vous rappelle que l'on utilise des vieux modèles anciens qui plafonnent à 140 km/heure, et qui ne sont pas très faciles à manier. Donc, on a l'impression de rouler, ben à 120 km/h en movenne avec les rapports qui ont parfois du mal à passer Les courses ne sont pas très palpitantes, et on ne ressent pas l'esprit de challenge et de défi nécessaire à un bon jeu de course automobile. Ce titre plaira peut-être aux amateurs de vieilles cylindrées qui ne sont pas fanas de vitesse, généralement les 2 vont de paire. Un petit jeu.

Karine



the Chicken

Hallucinant! Je suis sur le derche, là ! C'est pas possible : soit les gars qui ont pondu ca sont des génies de l'humour, qui resteront incompris et par moi le premier, soit on se fout de notre gueule, et avec de gros sabots. Mort the Chicken porte bien son nom: qu'il crève, je n'en voudrais sous aucun prétexte dans ma Play. C'est moche, non, c'est carrément ultra-laid, peu maniable, et le principe n'offre pas d'autres réactions que celui du Tranxène. Une suite de niveaux avec 3 polygones et demi, texturés en 16 couleurs (moches), dans lesquels on balade un poulet débile (le seul truc bien du jeu), pour récupérer des poussins et les rapporter au point de départ du niveau en frittant quelques cubes (ce sont les ennemis), de-ci de-là. Sans rire, intérêt : O, challenge : O, gameplay : O, technique: O, concept: O, humour: 1 (et encore c'est parce que c'est moi). Bref, des comme ça, j'en avais pas vu, depuis, hum, Bedlam je crois. Ah, Mort the Chicken est connu aux U.S.A. ? Raison de plus pour le bouder!

RaHaN



Machine : PlayStation : Grave Entertainment

Mr Driller



L'objectif de ce casse-tête est simple : il faut creuser jusqu'à atteindre une certaine profon-

deur. Le tout en respectant le temps imparti et en évitant les éboulements de roche comme dans Boulder Dash. Il faut aussi surveiller le taux d'oxygène qui descend aussi vite que l'on creuse. Au début, on trouve ça marrant sans plus, mais au fur et à mesure que la difficulté augmente, on commence à s'ennuyer sévèrement. C'est simple, au bout d'un moment il faut creuser tellement vite que l'on a plus le temps de réfléchir. On descend à toute vitesse pour essaver de rester dans les temps sans se soucier du reste. A partir de là, impossible d'élaborer une stratégie, on creuse, point barre. Plutôt problématique pour un casse-tête. Une bonne manette équipée d'un auto-fire, et on termine les dix tableaux en moins de deux heures. Qu'est-ce qu'il reste après ça ? Rien, on recommence la même chose, mais avec moins de temps. Super.

Angel

Editaur : Namco Machine : PlayStation

Ms Pac Man





Moi ca me sidère. Je veux bien admettre qu'il y ait un public pour les « come-back » du genre, mais

c'est vraiment pour faire plaisir. Et encore, cela ne justifie rien, puisque finalement, les nostalgiques préfèrent les originaux de ce genre d'oldies. Ce qui est compréhensible dans le cas présent, étant donné l'intérêt fort limité d'un tel gameplay sur une PlayStation, à 300 balles le disque. Ms Pac-Man reprend en effet le principe séculaire du gobage de Solutricine. rehaussé de quelques puzzles pas bien compliqués et d'une 3D tout aussi simpliste. Boarf, c'est pas une daube immonde comme Mort the Chicken, mais on a pas pour autant hésité à le tester autrement gu'en zapping... Je résume pour finir : si vous aimez Pac-Man, plusieurs solutions : 1) acheter une vieille Atari dans une brocante de quartier, 2) aller voir un analyste, 3) essayer les jeux vidéo. Et un écueil à éviter pour le bien de la communauté : acheter Ms Pac Man PlayStation.

RaHaN





Skateboarding

Tony Hawk's Skateboarding s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires, alors forcément ça fait

les envieux. Ben ouais les gars, le skate, 'est devenu un peu le nouvel eldorado idéoludique, tout le monde veut sa part u gâteau. Tent pis pour la créativité! près Sony C.E (Grind Session), c'est onc au tour de THQ de nous donner sa ision de planche à roulettes. Elle n'a videmment rien d'original : MTV kateboarding plagiant sans aucun comlexe l'interface des tricks du titre 'Activision. Comme il faut quand même e démarquer un temps soit peu de la oncurrence, les développeurs ont eu dée lumineuse d'intégrer un petit concours e big air (le mode Stunt). Voilà, c'est out. Pour le reste, c'est la misère : le ioteur 3D rame, le jeu manque globament de patate, les attitudes des skasurs n'ont absolument aucun style, il n'y pas d'éditeur de skate-park et la joualité est d'une lourdeur insupportable, n clair on s'emmerde ferme surtout près avoir passé des nuits entières sur s deux Tony Hawk! A oublier donc... ah, I fait, THQ lancera prochamement sur le iarché un jeu de BMX, quelle surprise l

Willow





NHL 2001

Avec Madden, la série des NHL fait incontestablement partie des plus grandes réussites ludiques la branche sport du géant Electronic ts. N'empêche que depuis quelques nées, l'édition 98 en fait, les NHL se ivent et se ressemblent. En clair, si us possédez déjà la version 2000 ou version 99, vous pouvez oublier cette uvelle mouture et réserver votre fric à autre jeu. Elle n'apporte effectivement s grand-chose à part des tirs un peu s bourrins et un mode Chailenge assez rsé, le reste on connaît depuis longnps. Moi j'dis, il serait peut-être temps ur les développeurs d'EA Sports de re un gros break, de remettre un peu question leur produit, de brainstorr plus longtemps que quelques mois ur proposer de vrais innovations aux



Joueurs exigeants que nous sommes. Mais que voulez-vous, la loi du marché en décide autrement. Maintenant si vraiment, vous débarquez sur PlayStation et que vous êtes fan de hockey, ne vous privez pas, NHL 2001 est jouable, dynamique, complet et super-accessible. On prie à genoux sur des tessons de bouteilles pour que la gamme sport PS2 de l'éditeur aille au-delà du simple lifting 128 bits! On peut toujours rêver...

Willow



Reel Fishing II



Là il est tard, j'ai trop turbo-sommeil, et voilà que je viens de boucler mon dernier texte. Victoire,

à moi le plumard. C'était sans compter la fourberie de Traz, qui me lance « ouais cool Greg il reste que toi, faut faire un jeu de pêche ». Euh, hourra... Depuis que je suis gamin (j'ai été élevé au bord de la mer) je hais la pêche, ces salauds d'humains qui arrachent la gueule des poissons avec des crochets aiguisés comme des grands couteaux, et qui au choix, les laissent crever d'asphyxie ou leurs coupent des bouts encore vivants. C'est donc avec cet a priori freudien que je me suis lancé dans Reel Fishing 2. Ben voilà, je déteste. Je suppose que les fans ne vont pas être décus, loin de là, on peut pêcher dans plein d'endroits super-beaux, on a un très grand nombre de poissons assez intelligents qu'il faudra attraper avec des techniques différentes etc., mais je ne peux pas, je déteste ça, voilà. Un peu comme sı on faisait tester l'Ultimate Figfhting Championship à Gandhi. Un jeu sans prétention certes, mais qui plaira uniquement aux fous furieux. Je les connais, ils sont 10.

Gre



Enteur : Crave Entertainment

Star Ixiom

Dans le genre délaissé comme une vieille chaussette sous un lit défait, les shoot'em up trennent et, reviennent dans notre pays. A l'instar de Star Trek Invasion, Star Ixiom et ses musiques symphoniques emmènent le « Team Gara » aux confins de la galaxie pour affronter les unités ennemies. Le 25e siècle accueille désormais ses habitants sur différentes planètes loin de la Terre. Après le mode Entraînement, Roy Heinik aura le choix entre le mode Command et Conquest pour mener à bien ses nombreuses missions dont l'objectif est de protéger ses hommes et leurs installations (laboratoires, ravitailleurs...). C'est dans la confusion et les pixels que se déroule l'action de ce nouveau soft développé par Namco, fortement inspiré par les bons vieux classiques d'antan (Starblade, Galaxian et Galaga) dans le choix des vaisseaux équipés d'armes diverses et des personnages. A des années lumière de Colony Wars Red Sun, Starlxiom aura bien du mal à inverser la tendance et faire remonter la côte de popularité du shoot spatial à l'aube du

Mister Brown



troisième millénaire



Eliteur : SCEE

Street Scooters



Tenez, un autre titre Ubi Soft qui ne fait parler de lui qu'au moment où la version boutique est arrivée

dans les rayons. Et hop, voilà comment un éditeur donne une phrase d'attaque, facile. Street Scooters, c'est le type même de petit jeu qui ne paie pas de mine, mais qui a de vrais morceaux de bonne volonté dedans. Mais ça ne suffit pas... car si le principe d'un jeu de course en scooter, dans une ambiance sympatoche, avec des mouvements spéciaux, des tracés variés,









et des trucs à débloquer en passant des sortes d'épreuves à la Gran Turismo, ça sonne bien, quand on en retranche une réalisation poussive et surtout une maniabilité complètement pourrie, tout de suite le joueur fait moins le malin avec le talon de son chéquier qui lui reste dans les mains. Street Scooters dispose en effet d'un game design réussi, mais le reste ne suit pas. Le moteur renoue avec les premiers temps de la PlayStation (même pas les meilleurs), les contrôles sont à s'arracher les cheveux, et la difficulté de certains tracés débouche vite sur des mariages mur/manette. Avec la Play en témoin de la manette et, la poubelle en témoin du mur. Ca, chez Ubi, visiblement, ils le savaient : ils ont voulu célébrer les mariages en douce, sans doute...

RaHall



Surf Riders

Lorsque Traz m'a filé Surf Riders à tester, j'ai eu comme ce que l'on appelle un petit flash-back.

Je me suis revu en train de pisser de rire avec Willow lors de la précédente news. Pour cette version définitive, je m'étais même fixé un enjeu à deux francs pour me mettre la pression : si le titre a été amélioré, je montre mes fesses à toute la rédaction Comme vous vous en doutez maintenant, je n'aurai heureusement pas à le faire (pour moi et l'inté-

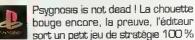


grité mentale des autres). La réalisation ainsi que le gameplay n'ont pas bougé d'un lota depuis cette fameuse préversion. On dirige toujours un Lemmings sur un ticket de métro, qui doit surfer sur la vague métaphysique de la médiocrité. On peut choisir entre cinq surfeurs aux aptitudes hétéroclites et déterminer sa planche en fonction de leurs propriétés (vitesse, virage...). Bon, primo les graphismes sont pourris (mattez les photos). Deusio, la prise en mains est hypra-difficile car il est quasiment impossible d'effectuer des figures. Et tertio, et ben y a pas de tertio. Autrement, les sessions se déroulent dans différents spots. Mais le comble, c'est que l'on ne fait aucune distinction esthétique entre les niveaux, à l'exception peut-être de la taille des rouleaux. Récapitulons donc ensemble les points négatifs du jeu pour ne pas se laisser plumer Graphisme pourri + maniabilité qui abuse = jeu de daube. L'équation est simple. Et la note aussi du coup. Kendy



fallow: Uhi Soft PlayStation

– Team **Buddies**



british et résolument décalé dans lequel vous contrôlez des sortes de bidibules sur pattes qui n'ont qu'une idée en tête : se foutre sur la gueule. Tactiquement, ça ne va pas chercher bien loin, tout est basé sur la rapidité de réaction, il va s'agir de construire le plus rapidement possible des armes et des Buddies plus puissants pour réduire en miette l'usine de fabrication ennemie. Classique. Malgré tout, ce titre signé Camden Studio ne manque pas de charme. On retiendra surtout les commentaires en cours de combats,





d'une grossierté appréciable! Du coup on a droit à un joli petit sticker du style Parental Advisory sur la boîte! Un petit regret, le jeu à quatre, en écran splitté manque singulièrement de clarté, tout devient vite confus On aurait également souhaité un peu plus de diversité dans la réalisation graphique. Un bon ch'tit jeu d'occaz', quoi. On est quand même loin du plaisir procuré par Worms ou ces crétins de Lemmings

Willow



Tokyo Highway Challenge 2

Ça vous est déjà arrivé de vous endormir au volant. Ben moi oui, mais pas dans la vraie vie, j'vous

rassure, en jouant à Tokyo Highway Challenge 2 en fait! Voilà qui en dit long sur les qualités ludiques de cette production nipponne. C'est dommage car l'idée de base est plutôt bonne: comme dans le premier volet, vous tenez le rôle d'un pro du tuning et vous provoquez d'autres chauffards sur le périph' de Tokyo en faisant des gros appels de phare. Le hic, c'est que ces bourres clandestines







se déroulent la nuit quand tout le monde dort, le trafic est donc quasiment nul ! Et forcément comme il s'agit d'un périphérique, les tracés sont désespérément « droits ». La voiture quant à elle se comporte toujours aussi bizarrement, on a en effet plus l'impression de piloter une péniche qu'une caisse trafiquée. Pour finir en beauté, la gestion des collisions est ridicule et la conduite ne procure aucun risson. Reste les possibilités de tuning et un cheptel de 65 voitures joliment modélisées. Qu'est-ce que Crave est venu aire dans cette galère. Répétez après noi : F355, Les 24 Heures du Mans...

Willow



Champions League

Développé par les Anglais de

Silicon Dreams, déjà responsables de titres moyens comme Worlride Soccer 2000 sur DC, Worldwide eague Soccer 2000 et Mia Hamm Soccer 4 sur N64, voici que débarque sur layStation UEFA Champions League. utant le dire tout de suite le résultat 'est pas fameux. La vue caméra ne prend as en compte tout le terrain, et ne proose qu'un zoom approximatif. Résultat, n n'a du mal à préparer ses actions, et s joueurs cafouillent dans un enchevêement de pixels. Le communiqué de resse stipule que « UEFA Champions sague offrira une large variété de jeu et jute l'excitation du premier événement u football européen ». Euh, on parle du iême titre là ? On a du mal à croire que motion capture ait été utilisée pour les nimations quand on voit la tronche des ueurs et leur facon de bouger! Sinon.





le saison 2000/2001 de la Champions League, la Cup Winner's Challenge et d'autres tournois personnalisés. Ce titre, dont la sortie est prévue pour la fin de l'année, sera proposé pour la somme de 199 F. C'est 195 de trop. Le pire c'est qu'un accord a été signé entre Take 2 Interactive et l'Internationnal Sports Mutimedia afin d'exploiter la licence officielle UEFA pendant les 3 prochaines saisons, avec Silicon Dreams... Au secours!

Karine



Wild Rapids

Wild Rapids n'a pas inventé le fil à couper l'eau chaude. Aperçu lors de l'E3 99, il n'a pas bougé d'un pouce! Vous disposez de cinq spor-

tifs au look japonisant qui possèdent tous des aptitudes disparates en accélération, force... Un grand classique quoi. Attention, ne vous attendez pas à une simulation de canoë, ce titre est un produit purement arcade. Tellement arcade que sa prise en mains est primaire au possible. En fait, pour accélérer il suffit de maintenir enfoncé le bouton qui vous permet de pagayer, et de diriger tout simplement votre perso à la croix directionnelle. Ce qui nous offre au total une interface de jeu à deux boutons seulement ! Les courses jouissent d'obstacles que vous devez éviter pour ne pas retourner votre embarcation. Ils peuvent se manifester sous la forme de rocher ou de





blocs que vous pouvez vous ramasser sur la tronche. Vous voyez le genre de pièges à trois sous quoi. La réalisation frise l'escroquerie avec des textures très pixellisées. Fort heureusement, le moteur 3D s'en tire assez bien, avec un défilement des rapides assez fluides même si il n'y a pas de quoi faire flipper les programmeurs de Gran Turismo. Ni excitant. ni trépident, Wild Rapids n'enthousiasmera pas les foules du fait de son aspect trop simpliste. Ça sent la petite production à pleine narine qui tente de taper dans les sports de l'Extrême, histoire de se coltiner un maximum de pigeans. Désalé papy, mais pour 300 balles, je préfère m'acheter un autre titre ou me faire un bon restau avec des potes

Kendy

dillow Ulli Soft Machina PlayStation

Royal Rumble



Sı aux States le catch est une affaire sérieuse, en France cette discipline peut, en revanche en

discipline peut, en revanche en faire sourire plus d'un. Là encore on ne pourra échapper aux gros clichés. On y trouvera des malotrus sévèrement burnés, une bande son Heavy Metal, des tenues moulantes sado-maso... Tout ce dont le public ricain raffole en somme! Le titre propose dix-neuf catcheurs (Mankind, God Father, Undertaker...) ainsi que deux modes de jeu. Le Normal avec des affrontements basiques en situation d'un contre un ou le Royal, qui vous permet de jouer jusqu'à quatre en équipe. Pour un jeu de catch, il faut avouer que WWF RR s'en tire assez bien, avec une modélisation 3D des personnages très réussie. On ne déplorera que la qualité des enchaînements des attaques, qui manque de fluidité d'une séquence de mouvement à l'autre. Ce problème se répercute d'ailleurs sur le gameplay qui devient du coup assez confus. Sinon, le système de combat va directement à l'essentiel avec trois touches (Pied, Poing, Projection) et des combinaisons simplistes à base de directions. En bref, le titre est fort conventionnel mais pourra plaire aux frenchies fans de l'émission télévisée Puissance Catch sur RTL9. Dommage qu'il n'y ait pas de keums de la fédération de la NWO, car ils sont bien plus classes au niveau des looks.

Kendy





Toutes les sorties Game Boy Color



Seulement trois jeux Game Boy Color en test, c'est la dèche l Heureusement, les trois titres (un jeu de basket, un de plate-forme et un de stratégie) valent le détour. Bien sûr, pour plus de détails, il suffit de lire la suite. Espérons seulement que ce mois ne soit qu'une mauvaise passe. Quoiqu'il en soit, je pense déjà à la Game Boy Advance et les plaisirs vidéo-ludiques qu'elle va me procurer l'En attendant, on va garder la 8 bits

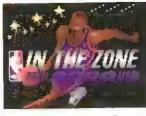
NBA in the 70ne **2000**

n jeu de basket de bonne qualité, c'est pas tous les jours qu'on en voit. Alors lorsqu'on tombe sur une perle, on ne peut que s'en féliciter. Très complet au niveau des sets tactiques et des options de jeu, NBA In the Zone yous permet par exemple d'effectuer



des transferts de joueurs ou encore de déterminer la position des basketteurs dans l'équipe. de 29 teams





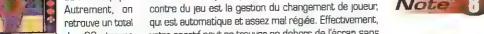
seul défaut majeur que l'on pourrait formuler à l'envotre sportif peut se trouver en dehors de l'écran sans

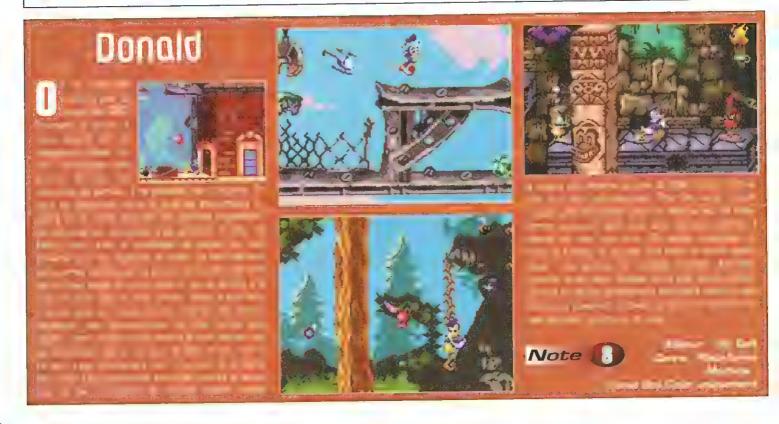
que le chan-(Chicago Bulls, Los Angeles Lakers, gement de New York Knicks...] basketteur surpuissants, tous ne s'opère. ssus bien entendu Ceia dit, NBA In the Zone de la fédération de reste très la NBA. Pour une fois, les graphismes convaincant [et saura divertir les aficionados de ce sport de boursont très lisibles et geois. Ah oui j'oubliais, vous trouverez aussi un mode les sportifs très Shootout particulièrement bien élaboré, dont la règle hien décrits. De plus, la prise en

consiste à marquer un maximum de points au panier via une lauge de puissance à stabiliser. Et puis, il y a man est fort conviaussi ie mode deux jaueurs au câble Link, qui viale grâce à deux démocratisera votre plaisir au-delà de votre seule touches : une pour personne. Une belle réussite, dans l'ensemble les passes et l'autre pour les tirs. Le



Editeur : Konami Genre : Basket Machine: Game Boy Color uniquement





Perfect Dark

De la N64 à la GBC, Joanna Dark troque ses formes irréprochables contre une petite bouillie de pixels. On obtient en substance un jeu fort intéressant, mais aux graphismes très laids.



Un des plaisirs incommensurables - Le gros gars en rouge est de Perfect Dark le snipe l



un otage



Les poursuites en Jeep font penser a du GTA





Des phases de br « a la Operation Wolf » grouillent tout au long du jeu

vec cette version Game Bay Color, on va pouvoir assister à la genèse de Joanna Dark, Plus précisément à sa



première mission d'entraînement qui l'a consacrée agent spécial de la mort. Bien entendu, comme dans ses péripéties sur N64, elle se frottera une nouvelle fois à la Datadyne Corp, une société secrète impliquée dans un complot planétaire. Dotée de sept niveaux local sés en Amérique du Sud, notre héroine devra se plier à un certain nombre de missions dirigistes (sauvetage de prisonniers, infiltration, assassinat...) pour triompher. Les phases de jeu sont très variées et proposent du shoot à la Operation Wolf, des poursuites dans la jungle en Jeep et même du snipe! De plus, on retrouve de bonnes idées, comme la possibilité de fouiller les cadavres des mercenaires pour récupérer des munitions ou des médikits, en pressant sur

la touche Select. Sinon, la prise en main de votre

personnage reste assez simple. Un bouton vous

permet de tirer tandis qu'un autre vous offre la pos-

sibilité de recharger votre arme. Furtivité oblige,

Joanna dispose de deux modes de déplacements :



apparail

d'acces aux portes proposent des epreuves musicales à reproduire



Les codes

la marche silencieuse et la course bruyante. Pour passer de l'un à l'autre, il suffit d'appuyer deux fois sur la croix de direction. L'interface de l'inventaire est aussi pratique, avec un système de compartiments très lisible et efficace. En outre, Perfect Dark est fort complet pour un soft Game Boy et ceci, malgré ses graphismes décevants.

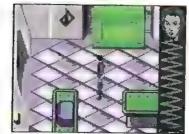
Des idées parfois mal exploitées

Ce qui nous intéresse en premier lieu, c'est bien entendu l'aspect furtif du titre. A ce propos, on regrette l'absence de mouvements spécifiques à ce genre de soft. Par exemple, dans Metal Gear Solid GBC, il était possible de ramper ou encore de se plaquer ou taper contre un mur pour attirer l'attention d'un garde. A ces égards, dans Perfect Dark, la vigilance des adversaires est vraiment lim. tée. En effet, leur champ de vision est réduit à une ligne droite devant eux et la détection des bruits n'est pas aussi poussée que dans MGS. De plus, Joanna ne peut ni s'accroupir ni ramper, mais seulement marcher ou courir. En y repensant à deux fois, le gameplay n'est pas si évolué que ça en fait. Les autres déceptions proviennent autrement de la réalisation graphique du jeu, qui, inégale, bascule du « moche post-moderne » au « moven italianisant ». Les animations aussi ne jouissent pas d'attentions particulièrement fouillées. En fait, les bons atouts du soft résident dans la variété des missions, le charisme du titre (attention, c'est quand même Perfect Dark!) et les multiples phases de jeu. Ah oui, j'allais aussi oublier de vous parler du système de vibration qui est inclus dans la cartouche, mais qui se révèle à la longue lourdingue Heureusement, à côté de ceia, Perfect Dark nous offre un mode multijoueur très complet via le câble Link ainsi que des modes bien amusants. Au programme : du Deathmatch, du Counter Force (libération d'otage), de la défense et du Flag Runner (vous devez garder le plus longtemps possible un drapeau) Si toutefois, vous deviez choisir entre ce titre et MGS en dernier ressort, préférez cette seconde option. Sinon, Perfect Dark reste tout de même une réussite malgré tous ses défauts, ne l'oublez pas !

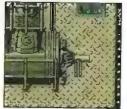


Rareware Genre : Action/stratégie Machine : Game Boy Color uniquement

Editeur:



graphistes ne se sont pas cassé le fondement en ce aui concerne les decars







s inspire largement do Commando un ancien titre de Capcom















Par RaHaN

Les jeux PC



Revolutionnezvous !

France Telecom (bienvenue dans le айтропеционации уа encore augmenter le prix de l'abonnement de 6.4 %. Ce qui nous coûtera 4,95 F par mois en plus. On s'en fout? Quais c'est que 5 balles, hein? Mais pour eux, c est 1.7 milliards de francs en plus. Et c'est à force de ne pas en faire l'aponnement en question est passé de 46 F à 82 F entre 1996 et nos jours. Et on voodrail quion aille plus souvent sur le Net

Shifumitii

Les gars de Team 17 préparent un nouveau Worms Rien de bienneuf niveau concept, mais alutat une reactualisation de ce jeu super-débile. Ce Worms World Party sera évidemment plus tourné vers le réseau - c'est la mode Outre la reprise de tous les mods parus pour le moment, on y trouvera plus de 40 missions mult. de nouveaux modes d'entrainement, et des effets visuels et sonores renouveles. On pourra même customiser les drapeaux laisses par ses vers gluants!

Ce mois-ci, l'essentiel va à deux suites attendues et réussies : Baldur's Gate 2 et Homeworld Cataclysm. Deux titres qui passionneront sans aucun doute les fans des premiers épisodes. On complète l'ensemble avec une production plus exotique : l'add-on pour The Sims.

Les jeux PC du-mois

BALDUR'S GATE 2

Ou comment rempiler pour 1 mois

EDITEUR : INTERPLAY GENRE : RPG PRIX APPROXIMATIF : 300 F

e vous l'avais dit le mois dernier avec Icewind Dale: mieux valait attendre Baldur's Gate 2. Cette suite sous-titrée Shadows of Amn, si elle ne révolutionne pas les standards imposés par le premier, offre toutefois bien plus de nouveautés et de raffinements que l'autre glacon. Ici, on nage dans une douce chaleur, celle de quelque 130 créatures, 180 nouveaux sorts, 100 nouveaux objets magiques, etc. Outre ces prolongements, on trouvera également 3 nouvelles classes (moine, sorcier, barbare), et des spécialisations des anciennes, avec un cortège de nouvelles compétences (se battre avec une lame dans chaque main, par exemple), et surtout des compagnons de route un peu plus présents, la possibilité de monter jusqu'au niveau 23, de jouer en 800x600 avec une accélération 3D rendant l'ensemble encore plus magnifique, autant pour les effets



graphiques que l'environnement (la pluie sur les points d'eau). En gros, c'est 200 heures de jeu qui vous attendent, si vous en avez le courage, car Baldur's Gate 2 est aussi plus difficile que le premier... Vous commencerez aux environs du niveau 6/7 (et pourrez récupérer le leader de votre première équipe), pour poursuivre un scénario faisant directement suite au premier. Cette fois, les quêtes sont beaucoup plus entremêlées, le scénario plus retors, moins linéaire, et l'ensemble finalement plus varié et plus riche que le premier, à tous niveaux. Si vous vous en sentez le courage, foncez!





HOMEWORLD CATACLYSM MA-GNI-FI-QUE!

EDITEUR : SIERRA/HAVAS INTERACTIVE GENRE : RTS PRIX APPROXIMATIF : 270 F

ne vraie leçon que ce « nouveau » Homeworld ! Le premier avait certes ses défauts, mais assurait déjà pas mal. Celui-ci, conçu comme un « stand alone », corrige une conne partie des faiblesses d'Homeworld, et rallonge l'intérêt d'une fort pelle manière à grands coups d'idées géniales. Une campagne aux 17 missions beaucoup plus variées et originales, des unités qui ont suivi la nême ascension, une interface quasi-



parfaite, et une beauté graphique accrue... Vraiment du grand art! L'action se situe une quinzaine d'années après le premier, centrée autour d'une sorte de parasite mystérieux qu'il aurait mieux valu ne pas inviter. Je ne vous en dirai pas plus, mais c'est du tout bon. Pour en dire plus long côté stratégie, Cataclysm se démarque nettement : les nouvelles unités (le mimic, vaisseau prenant l'apparence d'astéroïdes ou d'appareils ennemis, les sentinelles qui protègent de leur écran d'énergie, des capacités spéciales originales et bien réparties, etc.)





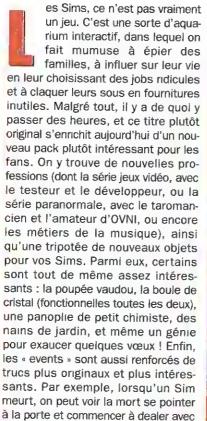
assurent en multi des tas de nouvelles stratégies d'enfoirés, et l'arrivée de waypoints, de brouillard de guerre, ainsi que l'amélioration de l'interface parachèvent l'ensemble. A un prix attractif, ce serait dommage de se priver, même s'il se révèle nettement plus difficile que Homeworld!



ADD-ON LES SIMS Plein de nouveaux trucs inutiles

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS GENRE : SIMULATEUR DE VIE PRIX APPROXIMATIF : 150 F





elle un retour à la vie (sous une forme « bizarre », bien entendu). Bref, un add-on de trucs inutiles pour un jeu qui ne l'est pas moins, et qui ravira donc les fans de ce qui ne sert à rien mais fait perdre du temps!











PokéPad

Toute l'actu Pokémon

Ce mois-ci nous allons explorer les tréfonds du Parc Safari. Non pas en termes d'objets cachés, mais plutôt en termes de techniques de chasse... Vous noterez que nous avons laissé tomber les Nidorina et autres Pokémons communs.



PokéPad Vol.2

On trouve assez facilement des Insécateurs dans les versions Jaune et Rouge en zone principale et 1, et uniquement en Jaune dans la zone 2. Leur niveau varie entre 15 et 28. On peut les appâter une ou deux fois avant de leur lancer une Safari Ball.



Exclu de la version Jaune, Osselait et Ossatueur dens le parc Safari ! Ne pas les oublier



Scarabrute est l'un des Pokémon les plus rares du parc Safari. Pour l'attraper, il faut lancer la Safari Ball dès le début, cer il s'enfuit généralement même après avoir reçu un appât



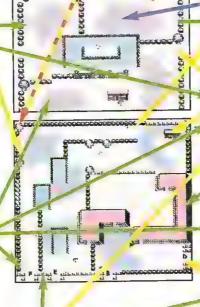


Leveinard se trouvera au niveau 23 et plus, dens les zones principales et 1 dens les versions Rouge et Bleu, mais au niveau 7 seulement en zone principale et 1-2 dans la version Jaune. Il apparaît très rarement sauf dans la Jaune, mais se laisse assez facilement attraper. Ne pas lui jeter de caillou!



Un monstre qui sort assez souvent sur les trois versions, facile à capturer, et qui devient assez puissant une fois en Noadkoko. Pensez à en capturer au moins un.

présent dans la version Bleue
 présent dans la version Rouge
 présent dans la version Jaune
 présent dans toutes les versions



Quelle que soit la version que vous possédiez, il reste le cauchemar des joueurs! Vous avez environ 1,8 chance sur 100 de tomber sur lui à chaque rencontre contre un Pokèmon en marchant dans les hautes herbes, et

manque de bol, il s'enfuit quoi que vous

fassiez. Ne cherchez pas à comprendre

et lancez une ball, d'entrée de jeu !



Présent dans toutes les versions et très facile à capturer, ce Pokémon qui devient l'un des plus puissants t termes de force pure lorsqu'il évolu en Rhinoféros. N'hésitez pas à en capturer un, c'est le cauchemar de Pokémons electrik!



Autre exclu de la version Jaune, Saquedeneu en petite quantité dan les zones principales et 3.



Un autre cauchemar de chasseurs de Pokémor rares, puisqu'il n'appara qu'environ 2,4 fois sur à chaque recontre, co un Pokémon.

A la manière de Tauros lancez une ball sans ne tenter d'autre, il s'enful toujours de suite!

a champiounat do mande o

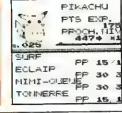
C'est donc en Australie, qu'ont eu lieu a l'heure ou nous mattons sous presse, les championnats du monde de Pokemon. Aures un show tres pirate avec cascades et compagnie, nos champions européens ont affronté les autres nations du monde. Résultats le mois prochain!

a A la peche ! »

Pour les amateurs de péche, voici ce que l'on trouve dans les points d'eau:

Rouge-Bleu : Psykokwak, Ramoioss, Krabby

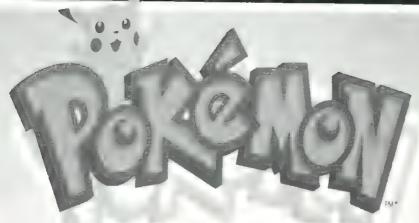
Jaune : Magicarpe, Minidraco



Le mois prochain, un spécia Préparati au comba









GAME BOY POKEMON JAUNE 229F

AME BOY POKEMON BLEU 229F

GAME BOY POKEMON ROUGE 229F

CABLE LINK GRATUIT POUR L'ACHAT D'UN POKEMON GAME BOY

NINTENDO 64 POKEMON STADIUM+TRANSFERT PAK 469F + UNE CARTE MEMOIRE PP GRATUITE

DVD POKEMON A CHACUN SA TECHNIQUE! REMIERS DEFIS! 199E

CARTE A JOUER BOOSTER VF 25F STARTER VF 75F DECK VF 75F

POKERALL. 11 MODELES QQF

MONTRE POKEMON 69F 89F 99F 149F PENDULE POKEMON 199F 149F REVEIL POKEMON QQF TIRELIRE POKEMON 149F

PREMIERS DEFIS: 99F A CHACUN SA RECHNIQUE, 99F

BOOSTER VF 25F DECK VF 75F MINI CLASSEUR 60F GRAND CLASSEUR QQF

BONNES VACANCES A TOUS L'EQUIPE VPC MAGASIN

NTE PAR CORRESPONDANCE TEL: 03.20.90.72.22 TEL: 03.20.90.72.32 FAX: 03.20.90.72.23 ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1 59818 LESQUIN CEDEX

PARIS ESPA	CE 3		ME'S ARISIENNE		Æ'S	GAM	
RIVOLI VOLTAIRI LILLE BETHUNE	01 46 27 88 44 01 48 05 42 88 03 20 57 84 82 03 20 55 67 43 02 97 42 66 91	PARLY 2 CERGY 3	01 39 55 19 20 01 30 75 95 42	DOUAI LILLE VALENCIENNES	93 27 97 07 71 03 20 13 92 92	LENS AMIENS REIMS	RES 03 21 70 01 4 03 22 91 73 3 03 26 88 24 2 04 67 64 05 0 04 50 20 86 0

E COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX, TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32 CONSOLES ET JEUX PRIX Je joue sur;

PLAYSTATION xf (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou por Chronopost:66f (palement hors CR) (eatr pow towl et cet) TOTAL A PAYER

SATURN □ DREAMCAST Confre remboursement +35F

Code Postal. ... Mandat Cash

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3

ET 3615 GAMESJEUX

2F23/mm J-P POKEMON



Sega LA NAOMI 2 SE POINTE

Si Sega ne faisait pas l'actualité au TGS, c'était peut-être pour mieux se montrer au Jamma Show. L'éditeur y présentait en effet la **Naomi 2**, sa nouvelle carte d'arcade basée sur la même technologie que la précédente, mais en plus puissant bien entendu. Au cœur de la bête, on trouve toujours le même processeur, à savoir le SH-4. Ce qui change, c'est que l'on a pour processeur graphique deux Power VR2 montés en série, ainsi qu'un processeur T&L. On passe donc à une capacité de gestion de 10 millions de polygones/seconde, avec des effets supplémentaires. La machine est donc encore en dessous de la puissance de calcul théorique de la PlayStation 2, mais propose en contrepartie un effet d'anti-aliasing en hardware. De plus, grâce au processeur T&L, qui va soulager le



Shaka to Tamburin

Nascar Racing

Samba De Amigo 2000

travail du SH-4 en ce qui concerne les calculs de collisions entre autres, il sera possible de calculer en hardware 60 sources d'éclairage différentes par objet, ce qui devrait donner un rendu quasi photo-réaliste à la plupart des jeux qui exploiteront correctement ce board. Elle pourra aussi fonctionner avec un GD-Rom à la manière de la Dreamcast, afin de réduire encore les coûts de production des meubles d'arcade. Les premiers titres, outre un mystérieux Virtua Fighter X, sont Virtua Striker 2001 et Wild Rider, un jeu de course dans le style graphique de Jet Set Radio.

UNE ACTUALITÉ TOUFFUE

Concernant les nouveaux jeux présentés sur cette bonne vieille Naomi (et donc sur Dreamcast sous peu), nous avons eu droit à **Nascar Racing**. Suite inavouée de Daytona, le jeu est vraiment beau mais pèche un peu par son manque de dynamisme dans la conduite. Dommage également



Planet Harrier



Planet Harrier

que les voitures semblent autant coller à la route, sinon c'était du tout bon. Quant à **Planet Harrier**, il est magnifique. Passons le look ultra-ringard des quatre persos (infirmière, rocker...) pour nous intéresser à cette suite du cultissime Space Harrier. Cette fois-ci, le jeu vous propose de voler complètement et de ne poser que très rarement les pieds au sol. Les joueurs disposent de deux armes : un tir classique, et un système de visée qui permet d'accrocher plusieurs cibles et de les shooter toutes d'un coup. Ultra-jouable, vraiment beau et ultra-fun, ce titre sera attendu à coup sûr. On notera également **Sega Strike Fighter**, qui se déroule sur trois écrans. A l'intérieur d'un supersonique F/A18, on se retrouve plongé dans différentes aires de jeu, dans lesquelles il faudra tout détruire, aussi bien sur terre que dans le ciel. Le gameplay est vraiment saisissant, mais le jeu s'avère un peu lassant.

MUSIQUE ET ORIGINALITÉ

Au niveau musical, Sega ne se laisse pas distancer, et en plus d'une nouvelle version de Samba De Amigo 2000, on pouvait trouver aussi l'amu-



La carte Naomi 2.



sant Shaka to Tamburin, un jeu au principe similaire. Seulement, on remplace ici les deux maracas par une cymbale, qu'il faut taper dans ses mains lorsque les petits points touchent les petits ronds. On passe aussi d'un registre latino à un style plus conventionnel, à savoir le Top 50 japonais et des vieilles chansons de dessins animés nippons. Mais le plus attirant de tous était certainement Crackin'DJ, un « vrai » jeu de mixage, contrairement à Beat Mania. Ici, le joueur est armé de deux platines, et doit mixer la musique selon les indications des diverses jauges présentes à l'écran. Les manipulations du joueur modifient la musique en temps réel, et à la fin de la partie, le résultat est noté. Quant à Confidential Mission, réalisé par la branche Hitmaker de Sega, il s'agit en fait d'un Virtua Cop 3, mais à la sauce James Bond. Excellent grâce à de nombreuses situations originales, le jeu fait tout de même un peu vieillot face au titre de Konami. Dommage.



Konami LA MUSIQUE, ET PARFOIS LE TIR

Passons très rapidement (comme toujours) sur Dance Dance 8, Beat Mania 12 et Pop'π music 24, pour nous « intéresser » à la nouvelle machine infernale de Konami, le ParaParaParadise. Le Parapara est une danse qui cartonne actuellement au Japon, et qui consiste à faire des tas de mouvements gracieux avec les bras uniquement sur une musique ultra-speedée. Equipée de capteurs tout autour de l'écran, qui enregistrent la position des bras, la machine vous propose donc de vous exercer ou de montrer votre talent à cette danse. Le jeu est prévu sur PS2, mais là, je ne vois vraiment pas quelle tronche pourra avoir la manette. Outre Punch Mania Hokutô No Ken 2, toujours aussi fendard (on frappe dans des coussins qui sortent de l'écran), et qui permet cette fois de jouer à deux en Vs ou en Coopératif, c'est du côté de The Keisatsukan-Shinjuku 24h que les faveurs se penchaient réellement.



POUR TOUS LES AMATEURS DE TIR

Devenu rapidement le titre favori de Banana-San, ce shooting vous propose de vous mettre dans la peau d'un flic et de tirer les yakuzas à vue. L'originalité de ce Virtua Cop-like, c'est d'avoir des capteurs placés autour de l'écran qui repèrent votre tête. Ainsi, vous allez pouvoir vous pencher, vous placer sur le côté pour éviter des balles, ou vous cacher derrière une caisse, bref, faire un peu de gym tout en descendant les ordures de Tokyo. Encore un jeu de poseur au rendu photo-3D très original. Un titre néanmoins excellent. Pour les fanas de tir encore, notons Innocent Sweeper Silent Scope 2, ainsi que le très bon GunMania Zone+. Pour ce dernier, nous avons affaire à un meuble composé d'un long couloir avec, au bout, un écran en gomme sur lequel est projetée l'image du jeu. Le joueur est armé d'un pistolet à billes, qui tire réellement sur l'écran. Les billes étant blanches, et le couloir soumis à une lumière noire, chaque tir laisse une traînée violette du plus bel effet. Décidément, on regorge d'idées chez Konami.



Punch Mania Hokutô No Ken 2



ParaParaParadise

L'ÉDITEUR QUI CACHE BIEN SON JEU

Chez Namco, on était d'une discrétion rare. Et pour cause. D'un côté, on présente la version arcade de Ridge Racer V, qui tourne sur une carte à base de PlayStation 2 ; un jeu qui ne diffère quasiment pas de la version console, et qui ne gagne pas à être connu. De l'autre côté du stand, on présente le nouveau gros jeu de tir, Ninja Assault, sur... Naomi ! Tiens donc, on pensait pourtant que Mister Driller serait le dernier jeu de Namco chez Sega après l'échec des ventes de Soul Calibur. Après tout, on ne sait jamais, hein! Dans ce tir très dynamique et graphiquement superbe, vous incarnez deux ninjas armés de pistolets, qui vont s'attaquer aux armées du démoniaque Shogun Kigai. Il faudra donc traverser un grand nombre de stages afin de délivrer la princesse Koto, véritable gourde du jeu.

DES TITRES TOUT DE MÊME ASSEZ CLASSIQUES

Ultra-basique dans sa manière de jouer (on tire hors de l'écran pour recharger ; pas de pédale), le jeu marque des points grâce à son



/\/(C== 0 = lamma Show '00

ambiance et au dynamisme de son action, qui use et abuse de travellings haut/bas pour intensifier les séquences. On trouvera aussi une suite à **Golgo 13**, un autre jeu de tir issu du célèbre manga homonyme, ainsi qu'un jeu de musique ultra-débile baptisé **Taikô no Tatsujin** (« le pro du tambour »). Dans ce jeu, le Top 50 japonais est encore à l'honneur, mais de manière assez étrange, puisque le cadre, lui, est plutôt « traditionnel ». Pendant que le programme vous chante des hits actuels de dance ou de rap, on doit taper sur un gros tambour à l'aide de deux gros bâtons, en rythme avec la musique. Un décalage surprenant mais finalement défoulant. Sortie en France la semaine prochaine, bien entendu (euh...?)



Cacpom LA BASTON NE REND PAS LES SOUS

On oublie très vite les divers shoot 'em up de seconde zone comme Gigawing 2 afin de se consacrer au magnifique Burning! Rival Schools dont nous vous parlions également dans notre Booklet sur le Tokyo Game Show. Je ne résiste pas au plaisir de vous narrer une fois de plus les quelques heures passées à squatter la borne dudit jeu, qui certes possède une jouabilité assez spéciale, mais qui à mon sens représente le meilleur jeu de combat 3D depuis bien longtemps. Notons une option, qui perdra cependant tout son intérêt en France: le combattant que l'on aura créé de toutes pièces dans la version Dreamcast pourra être transporté et utilisé dans les salles d'arcade grâce à la VMS. Une fois ces quelques instants de bonheur passés, ruons-nous alors sur un autre jeu qui promet beaucoup, à savoir Gunspike. Shoot 'em up vu de dessus entièrement en 3D et tournant sur Naomi, il inclut une option non-négligeable qui ajoute beaucoup à la vitesse du jeu: les combattants sont sur rollerblades!





UN EXCELLENT GUNSPIKE

Après avoir choisi son personnage parmi les 5 proposés, on part au combat, contre diverses ordures mécaniques ! Deux types de tirs s'offrent au joueur : un tir classique, qui part droit devant tandis que l'on se déplace librement, et un tir accroché sur une cible, qui permet d'arroser l'ennemi tout en effectuant une rotation autour de lui. Rapide et puissant, voici un jeu qui devrait cartonner s'il sort en Europe ou sur Dreamcast, bien qu'il n'ait pas été encore annoncé officiellement. Citons aussi vite fait, pour l'anecdote, **Mighty Pang**, un jeu qui a pris un sacré coup de vieux, ainsi que **Recosta**, une borne d'arcade qui vous propose de chanter un karaoké d'une chanson que vous aimez. Une fois que vous avez terminé votre prestation, la machine n'a plus qu'à vous graver le CD du résultat. Amusant, mais d'une part, on a les frissons de la honte quand on le réécoute avec ses potes à la maison, et de plus, la partie coûte quand même 40 balles !

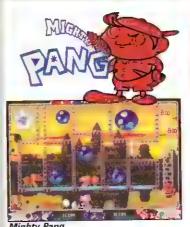




Gunspike







GIGNING2

Mighty Pang

Jo-gradez voue Collection

CADEAU : 6# pages speciales pour tour savoi sur les as tuces, de Gran Turismo ? EVENEMENTS: Syption Filter 2 (PS),

REPORTAGES

ZOOMS

FESTS

n°96

CADEAU . 32 pages suma some

EVENEMENTS: X-Box. Alone in the Dark 4 (PS).

Driver 2 [PS], Rayman 2 [PS]; REPORTAGES: Ecco the Dolphin (DC ZOOMS: Sega GT Homologation (DC) Aero Dancina (DC), NFL-2K (DC).

Carrier (DS) TESTS: Omikron (DC), Pear Effect (PS), Medievill2 (PS), Pokemon Stagium ((N64), Vandai Hearts Zr (PS), Syphon Filter Z (PS), SOL'+ TIPS: NHC 2K (DG), NBA 2K (DG), Crash Team(Racing (PS), Medal of Honor (PS),

DEAU: Dreamcast, PlayStation 2, X-Box Quelle esista meilleure REPORTAGES : Alone in The Dark 4, (BS

(DC), Marvel vs Capcon 7 (BC) Ket 99 (DC) TESTS: Mora Maniact (PS), MOX. 2 (DC)

SOL + TIPS: Wild Metal (Dr.)

SOW SN (PS), Spyre / (PS), Roadsters (PS)



lae complet toutesiles astuces

5. GBC - IDG) t Story (PS): Valkyrre Profile: (PS) n IDG), Bio Hazard (DG) ness: (PS): ISS: Pro Evolution (PS),

ye zamar (Crazy Taxi (DC) Sourkeaver (DC) 2 (RS): Killer Loop: (RS)

CADEAU: 32 pages Toutisur F3 REPORTAGE: Black & White (DC) EVENEMENT: PS2 les titres à venir, Silver L, Mario (N64), Destruction Derby Raw, (RS) OMS; The Legend of Zelda Majora's Masi ZOOMS

(N64) Evergrace (PS2) Power Stone 2 (D Samtia De Amiga (DC TESTS: Vagrant Story (PS), Colin McRae 2 (PS), Resident Evil - Code Veronica (DC)

TESTS: Vagram story (25), Resident Evil Coxte Veromica (DC), (PS), Resident Evil Coxte Veromica (DC), Ecco the Dolohin (BC) / Wundra 2/(PS); SOL + TIPS: Milentum Sodial Expendable (DC), Eighung Force (DC), Syption Film / (PS); (KKND Knusstra (PS))





CADEAU

de Colin McRae REPORTAGE **EVÉNEMENTS**

Sydney 2000 (LApres E.) : Metal Gear, solid 2 (PS2) itua Tennis (DC), Finza Ferran

DOSSIER ZOOMS ent a:Hero

TESTS Perfect

SOL + TIPS

CADEAU LLE DOOKlet, des Jeux, de liére. PRTAGES: Half, Life (DC), Fromb Raider V. (PS), I Invaders (DC), Konami, PS, 2 Kick Office en **SMO**

ki Tourings Caus (IS), Turo), 3 (N64), Dead iye Z (DC). International Superstal Solicer

**TIPS Tony Hawks Pro Skater 2/100, Ton Skater (PS) Colin Mi Rai Raily 7 (PS) Colony Wars Vengeance (PS)



FAITES V

LES ANGIENS NUMEROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

 je commande le(s) numero(s) (cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

A 35 F le numéro (frais de port gratuit). Soit un total de

RANGEZ VOS MAGAZINES

.. reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de ...

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE JOYPAD

Code Postal L L L L L I

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

Astuces Codes

Découvrez les codes & astuces des plus grands jeux du momen

Tenchu 2

PS

(Codes de vies supplémentaires)

X-Men

PS

(Tous les codes « cerebro »)

Perfect Dark

N64

(Codes d'invincibilité, munitions infinies, toutes les armes...)

Virtua Tennis

DC

(Codes de la mort qui tue . guide)

Tony Hawk 2

PS

(Tout débloquer, jouer avec d'autres persos)

La + grande base de données TOUTES CONSOLES

NOUVEAUTÉS QUOTIDIENNES



Solutions

Toutes les solutions pour finir vos jeux préférés

Tenchu 2	PS
Parasite Eve 2	PS
Koudelka	PS
Rayman 2	PS
Spider-Man	PS
Chase the Express	PS
Perfect Dark	N64

La + grande base de données TOUTES CONSOLES NOUVEAUTÉS QUOTIDIENNES



Les Cpar Kendy AUTUE IS

La blague vulgaire et pourrie du mois : Toto tend un bouquet de fleurs à sa mère.

- Dù as-lu pris cela ?
- Dans le parc de la Mairie, mais ne l'inquiète pas, personne ne m'a vu !
- Et le bon Dieu ?
- Ah, merde ! Je l'avais oublie celui-là !!

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX



Machine: Version: 0.5

SLUM JIM

Dans le mode Pro quest, sur l'écran de sélection des rideurs, faites



TOUS LES VELOS

Dans le mode Pro quest, sur l'écran de sélection des vélos, faites



POUS LES STYLES ET LES HIVEAUX

Dans le mode Pro quest, sur l'écran de sélection des styles, foites



TOCA WORLD TOURING CARS



Machine : Version : (1)

PLUS DE PUISSANCE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus :



Entrez les codes dans cette page.



Les astuces devront être activées dans le menu plus haut.

NITRO

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : Pour bénéficier de l'accélération Nitro, appuyez sur la touche pendant le jeu.

VOITURE INDESTRUCTIBLE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Banus :

SUSPENSION DES ANNÉES 70

VOITURES CHROMÉES

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus :



GRAVITE FAIGLE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus :

MODE MIROIR

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus :



ANIMATION FLOUR

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus :



HAUTEUR DOUBLEE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus :

CHALLENGE





Machine:

DEBLOQUER LES COURSES

Sur l'écran des options, maintenez les touches , puis sélectionnez l'indication à l'asswert Il suffira ensuite d'entrer l'un des codes suivants pour débloquer les circuits correspondants. Le code Cinque Valvale décoince la course Fiorano. Le code Liebofrau Milch décoince la course du

Le code Stars&Stripes décoince la course Laguna-

Le code KunlaLumpur décoince la course Sepang. Le code DaysofThunder décoince la course d'Atlanta.

OPTIONS

GAME SETTINGS

DEVICE SETTINGS

ANALOG CALIBRATION

SOUND & SCREEN

EXIT

Faites apparaître l'indication « Password ».

PASSWORD

BaysolThunder

(k) j k imperimetuvikya (ii 🕽 : INPUT 🕼 : CANGEL 👜 : OK

PASSWORD.

I new course is now available!



JACKIE CHAN'S STUNTMASTER



Machine: Version:

SELECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran « Press Start Button »,



Soyez habile de vos doigts sur cet écran,



MICRO MANIACS





Machine: Version:

EFFET DE FLOU

Choisissez l'indication « Secret » dans le menu des options, puis maintenez enfoncé le bouton Select en effectuant les manipulations suivantes :



ADVERSAIRI PLUS CORIACES

Choisissez l'indication « Secret » dans le menu des options, puis maintenez enfoncé le bouton Select en effectuant les manipulations suivantes :

SOLUTION DE PARASITE EVE 2



SOLUTION DE

TENCHU 2

Les par Kendy

WRECKIN' CHEW



Version:

DECOINCER TOUS LES BONUS

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords:



Les codes doivent être entrés dans ce menu.

TOUTES LES VOITURES ET LES VIDEOS

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords:





LE MODE TRAINING EST COMPLET

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords:



Et voilà le travail !

COUPE DE BRONZE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords:

COUPE SHVER

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords:

COUPE GOLD

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords:

MONSTER TRUCKS



Machine: PlayStation Version: Europeanne

PAS DE DOMMAGE

Sur l'écran des menus généraux, faites avertira que l'astuce est enclenchée !



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.

VEHICULES PLUS RÉSISTANTS

Sur l'écran des menus généraux, faites 🤚 Là gussi, un bruit vous informera que l'astuce fonctionne.

MONSTER TRUCKS

Sur l'écran des menus généroux, faites L1, R2, L2, R1, A.



TRACTION AU MAXIMUM

Sur l'écran des menus généraux faites 🔩 LL, R2, R1, 🤝 R2, R2, R2,



ENLEVER LES CHECKPOINTS

Sur l'écran des menus généraux,

Commencez une partie, puis pressez sur la touche pour vous faire emmener au prochain check-point par hélicoptère!

MEILLEURE TENUE DE ROUTE

Sur l'écran des menus généraux, faites

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



Version:



Machine:

PERSO A 999 POINTS EN MODE CARRIERE

Dans le mode Carrière, entrez le nouveau nom suivant : Best Buy Votre personnage bénéficiera alors de 999 points !



Entrez Best Buy en guise de nom !

La Scorebank

Découpez et conservez précieusement

les billets de 500 Joyscores.

Rendez- vous dans les boutiques Score-Games* où vous pourrez vous procurer...



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation





1 carte mémoire

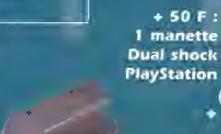


• 10 F : I manette turbo PlayStation





+ 30 F: 1 manette Dual Shock PlayStation





1 multiplayer PlayStation









Les par Kendy





Machine: Version : The land

TOUS LES CODES CEREBRO

Sur l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : Select, &, L2, R1, L1, R2.



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.



Tous les codes du menu Cerebro seront activés !

STEEL REIGN



Machine: Version:

INVINCIBILITE

Sur l'écran des menus généraux, effectuez les manipulations suivantes :



TOUS LES TANKS

Sur l'écran des menus généraux, effectuez les manipulations suivantes :

PROTOTYPE SELECTION DEATH ADDER THE RESERVE

ISS 2000



Machine: PlayStation 2 **Version: Japonaise**

EQUIPES ALL-STAR

Sur l'écran titre, >00, Start



Faites les manips sur cet écran!

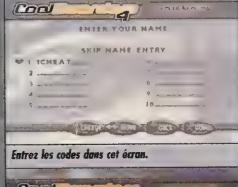


COOL BOARDERS 4

Machine: Version:

TOUTES LES MONTAGNES ET LES PERSOS

Entrez le nouveau nom suivant : Une voix vous dira « Hey, no cheating » en cas de SUCCOS.





TOUTES LES ÉPREUVES SPÉCIALES

Entrez le nouveau nom suivant :



Liste des magasins Scoregames

PARIS 53 320 320

s Fassés Saint Bernard PARIS 43 29 59 59

des Ecoles PARIS 46 33 68 68

levard St Michel PARIS 1 43 25 85 55

enue Victor Hugo Paris 44 05 00 55

de Vougirard 53 688 688

C. Ccial Art de Vivre Niv.1 Tál : 01 39 08 11 60

16 rue de la Paraisse 78000 Versailles 761 : 01 39 30 51 51 VELLAY (78)

TCHAT (Z)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tôl: 01 30 700 500
CORTHE (1)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tôl: 01 60 86 28 28
ANTONY (Z)
25 av. de la Division Lecler N20
92160 Antony
Tél: 01 46 665 666

toutoone (92)
90 ov, du Général Leclerc N.10
92100 80ULOGNE
Tel : 01 41 31 08 08
1A DEFRINE (92)
C.Cciol Les Quarres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13
AULHAY (13)
C. Cciol Parinar - Niv. 1
93006 Aulnay sous 8ois
Tél : 01 48 67 39 39
PANTIN (93)

63 avenue Jean Lolive · N. 3 93500 Pantin Tél : 01 48 441 321

Cital St Denis Vilique passage des Arbaletriers 3200 St Denis I : 01 42 43 01 01

Colal DRANCY AVENIR 10, rue de Stalingrad · N.186 1700 DRANCY 1:01 43 11 37 36

CHENNEVIERS (94)/C C, Ccial PINCE-VENT N. 4 94490 ORMESSON 161: 01 45 939 939 CRETEIL (94)

CLESTIL (96)
5 rue du Général Lecterc
94000 Creteil
[Entree rue pietonne, Créteil Village)
761: 01 49 83 93 93
RELIMINA BECETAE (96)
30 bis ex. de Fontainabbau Nat. 7
94270 Kremlin Bicterae (94)
40: 43 803, 903
70 Anticl

C. Crial Corgy 3 Fontaines 95000 Corgy 751: 01 34 24 98 98

MARSEILE (13) C. Ccial Grand Littoral 13464 MARSEILE Jel : 04 91 09 80 20 TOULOUSE (31)

37000 louiouse Tél : 05 61 216 216 REIMS (51)

CompicoNt (60) 37, 39 cours Guynemer 60200 Compiegne Tél : 03 44 20 52 52

C.Ccial Géant Casino 73200 ALBERTVILLE Tél : 04 79 31 20 30

C. Ccial AUCHAN GRAND CA

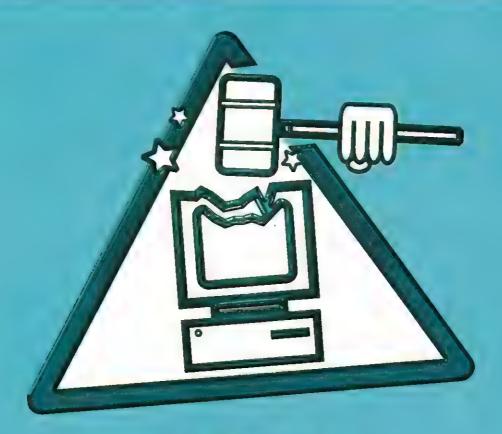
Mont Gaillard 76620 LE HAVRE Tèl : 02 32 85 08 08

19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tél : 03 22 97 88 88

1, rue Lamarck 80000 Amiens Tél : 03 22 80 06 06

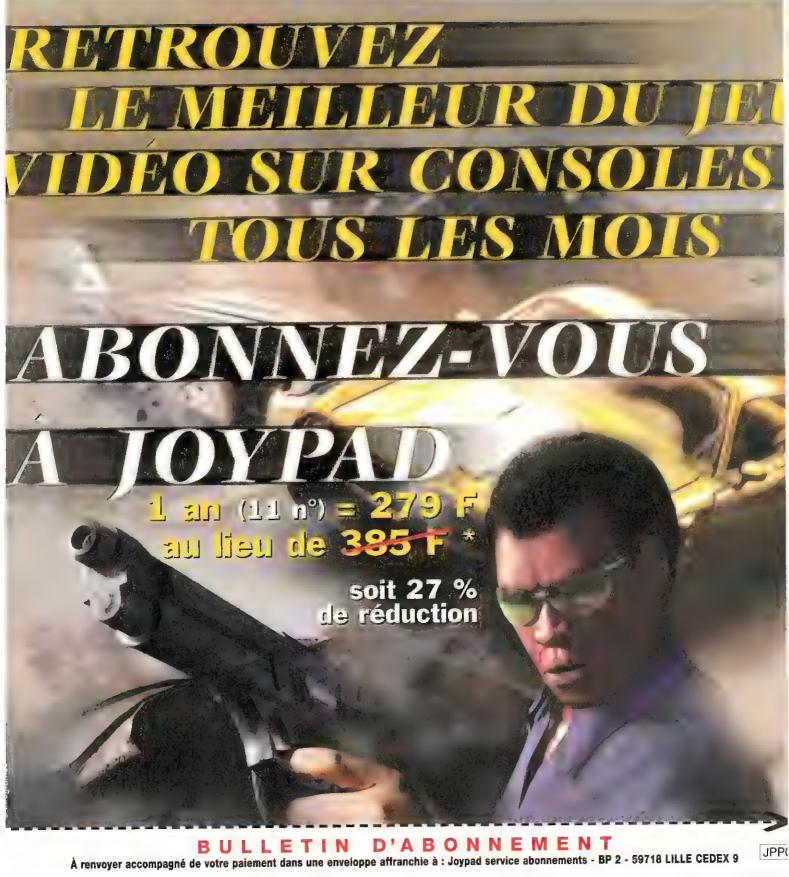
Tél : 05 49 50 58 58

Verne per correspondence : Tel. : 91 45 735 720 - Score Cernes VPC - 6) 12 run Avoulée - 92240 MALANDA



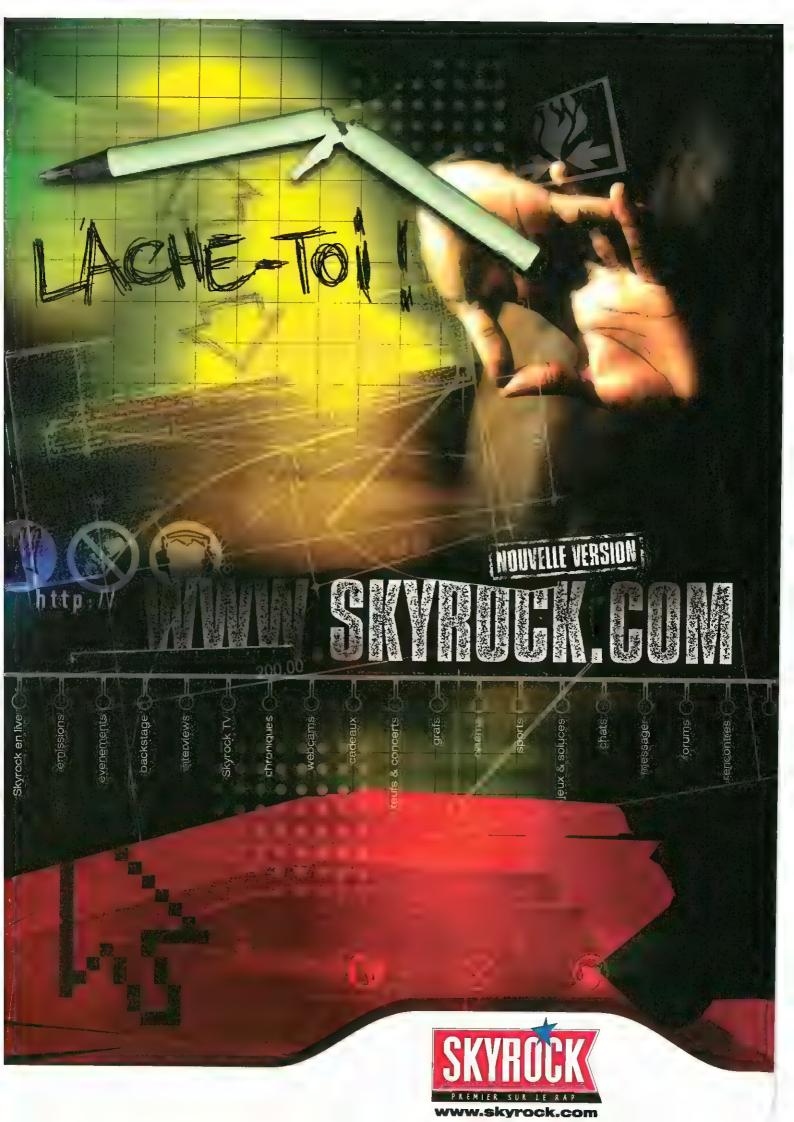
ILYA UNEVIE APRES LE WES.

pariscope fr Par ici la sortie



□ Oui, je m'abonne 1 an (11n°) à Joypad au prix de 279 F seulement au lieu de 385 soit 106 F d'économie !

NOM	Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :		
PRENOM	Chèque bancaire	☐ Mandat-lettre	
ADRESSE	☐ Carte bancaire n° ☐☐☐		
ADICEOUL	Expire le 📖	Date et Signature obligatoires .	
CODE POSTAL VILLE VILLE VILLE			



OUITIET des lecteurs

Il fallait s'y attendre : ce mois-ci, la quasitotalité de vos lettres étaient consacrées à la PlayStation 2. Sa sortie imminente préoccupe pas mal de monde... Malheureusement pour elle, il s'agit souvent de violentes critiques! Nous sommes heureux de constater que nos lecteurs ne sont pas dupes et ne veulent pas réagir comme des moutons. Quand une console coûte 3000 balles, il vaut mieux être sûr de son coup!

redacpad@club-internet.fr

morisse@club-internet.fr trazom@club-internet.fr ghellot@hfp.fr jchieze@hfp.fr cdelpierre@hfp.fr ftarrain@hfp.fr

gszriftgiser@hfp.fr

Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

La Dreamcast au top

melleur qui existe: Malgré cela, je Pas terrible, hein ? appartiennent toutes à la même gene préférée à la rédac! ? DC ou PS2 ? ration, dois je vous le rappeler ? D'ailleurs, je pense que la Dreamcast écrasera la PlayStation 2 à sa sortie, Hello Mathieu. Tout d'abord merci et ce pour trois raisons

Bonjour à toute l'équipe ! Je trouve Play 2, à la sortie, nous aurons droit que votre magazine est de loin le la DOA 2, Tekken TT, Ridge Racer V...

vous écris pour passer un énorme 3/Et Internet! De nombreux jeux en coup de gueule. En effet, je trouve reseau vont débarquer et le déveque vous avez souvent la manie de loppement du web va se faire rapidescendre la Dreamcast, avec des dement avec Dreamkey 2.0 (dispophrases du style : « Nintendo reus- nible pour la fin octobre), le modem sira t il face à Sony et Microsoft ? », Cable, le DreamEye, la souris... ou encore : « Microsoft risque de D'ailleurs, quand debarqueront ces prendre une importante part du marché /trois accessoires ? Voilà, tout ça pour face aux deux géants Sony et Nin- vous dire que la Dreamcast n'a rien tendo »... Sans jamais citer Sega le a craindre de la PS2. Je conseille à Vous ne le considérez pas comme un tout le monde d'acheter une Dreamgrand du jeu vidéo ? (...) Ces consoles cast !!! (...) Au fait, quelle est la console

MATHIEU

pour tes compliments, ça fait toujours 1/ Le prix de la Dreamcast, deux plaisir, les compliments ! Mais pastois moins cher que celui de la sons tout de suite au problème Dream PlayStation 2 (1490 F contre 2990 F). cast, qui semble te tenir particulie 2) La flopée de titres de qualité qui rement à cœur... Sache tout d'abord arrivent constamment sur Dreamcast, que nous considérons bien Sega : Eternal Arcadia, Grandia 2, Phan- comme un « Grand du jeu vidéo » tasy Star Online, Virtua Tennis, MSR, et la Dreamcast comme une console SNK Vs Capcom, Half Life, Sonic de nouvelle génération. Je ne sais Adventure 2, Shenmue, Quake III pas si tes citations sont stricte-Arena... Impressionnant, non ? Sur ment exactes, mais si c'est le cas,

il jaut les remettre dans leu convexte. Fal pris du temps pour relire pas mai d'articles sur la Game Cube ou la X-Box, en trouvant à chaque fois des mots très nette ment positifs sur la Dreamcast... On ne descend pas la 128 bits de Sega, bien au contraire l'Le fait que cette console, qui propose de plus en plus de bons titres (c'est une évidence et nous le soulignons dès que cela est possible), ne veut pourtant pas dire qu'elle représentera forcement un adversaire de poids dans la guerre à venir. Les chiffres parlent d'eux-mêmes, la Dreamcast ne rencontre pas le succès qu'elle mérite. Nous en sommes les premiers navrés mais, c'est comme ça ! A côté d'elle, la PlayStation 2 ne propose aucun jeu réellement révolutionnaire, innovant, ou simple ment intéressant... Pourtant, des millions de gens ont craque... Ça marche comme ca, aujourd'hui, les bons jeux ne suffisent plus pour avoir du succès. De notre côté, nous vous proposons ce mois-ci un article spécial Faut-il craquer pour la PlayStation 2 ? dont la conclusion reste plutôt négative... Couplée aux nombreux pics que nous lançons a la PS2, quand il s'agit de tester ses jeux imports, je ne vois pas ce qu'il te faut de plus pour comprendre notre position actuelle ! Mais encore une fois, il faut penser en termes de jeux : la PS2 débute mai sa carrière néanmoins, rien n'exclut une future avalanche de hits! Ensuite concernant la théorie du succès de la Dreamcast en trois points, nous sommes parfaitement d'accord. Seul l'avenir le confirmera, mais il n'est pas exclu que la Dreamcast s'en sorte très bien à Noël ! Loin de la. D'autant que le nombre de PS2 mises à disposition du public au lancement devrait être restreint (rup tures à prévoir). Voilà, pour résumer et en espérant t'avoir convaincu de notre bonne foi : on s'éclate plus sur Dreamcast que sur PlayStation 2 ces temps-ci, mais les choses pour raient changer d'ici quelques mois, qui sait. En attendant, la console qui chauffe le plus en ce moment à la rédac' est de loin la Dreamcast, ce qui devrait répondre à ta dernière question. On finit avec les accessoires : la souris Dreamcast, de très bonne qualité (nous l'avons essayée le mois demier avec Hidden & Dangerous), sortira à la fin de l'année chez nous. Pour le modem câble (repoussé aux Etats-Unis) et le DreamEye (sorti au Japon), rien d'officiel chez nous, il faudra attendre encore un peu pour le haut débit et la visio-conférence l

Du côté du Net

Ce mois-ci, nous tenons à vous présenter un site de vente de jeux pas comme les autres : Ayato Corp. »... Il s'agit en fait d'une boutique marseillaise, qui a ouvert ses portes en 1996 et qui propose aux fans de la belle époque toute une collection d'anciens jeux, d'anciennes consoles et autres vieilleries. Vous y trouverez également des jeux récents, sur PS ou DC, mais le vrai intérêt de cette ch'tite boutique reste son choix de titres anciens... et rares ! Megadrive, Neo Geo, Famicom, Super Famicom... Il propose un choix incroyable de titres étonnants, qui rappelleront à certains d'excellents souvenirs et raviront les collectionneurs. Vous pourrez même acheter des jeux PlayDia (souvenezvous, la console-jouet de

Bandai) et trouver le très rare et cultissime Yûyû Hakusho sur Meagdrive! Vous cherchez un produit bien particulier qu'il ne semble pas proposer? Le gars Philippe est en contact direct avec le Japon et vous importe ce que vous voulez ! Voilà, si yous voulez leur rendre visite, voici l'URL : < Et il a même ajouté que pour Trazom, tout serait gratuit, it est



Doit-on avoir peur de la Xbox ?

et pourquoi pas des patchs pour sion de jouer sur un PC! Bon. les jeux tant qu'on y est ?! Oh cela dit, il est vrai que de nomben oul, c'est Microsoft après breux jeux typiquement PC tout), on aura forcément l'impres- devraient être proposés, tant les sion de jouer sor un PC ! J'espère développeurs sur « ordi » semque Microsoft n'étendra pas son blent, eux aussi, attirés par la monopole jusqu'au monde des Xbox. Mais tant mieux après tout, consoles et des jeux vidéo. Et Ja variété n'en sera qu'augmenyous ?

reconnaître notre talent... Je plai- gateau, du moment qu'il le fait sante, détends-toi l Bon, si vral- bien (cf. ton inquiétude sur les ment la Xbox te fait flipper pour patchs)...

Bonjour à toute l'équipe de toutes ces raisons, alors la Joypad, un magazine qui s'ame- réponse qui suit devrait te rasllore chaque mois et a su garder surer. Première chose à savoir : son intégrité au fil des années... Microsoft est bel et bien conscient Bon, les nouvelles consoles, la de l'importance des éditeurs japoquête de puissance, tout ça c'est nais pour le succès d'une bien gentil, mais quelque chose console... Et Bilou n'étant pas du me turlupine à propos de la Xbox. genre à faire n'importe quoi, à J'ai peur que cette « console » s'investir n'importe comment, il se dote d'une ludothèque trop a bien évidemment assuré son typée PC (argh, la stratégie en coup en copinant avec pas mal temps réel, les FPS I), que les de monde... Ainsi, la liste des édidéveloppeurs nous pondent des teurs japonais annoncée par le jeux trop decales par rapport a géant américain est carrément notre univers consoleux... Il faut surprenante I A ce sujet, je te voir les choses en face : sans crenvoie à notre reportage, en soutien du côté des gros éditeurs début de magazine... Voilà qui japonais, je ne vois pas comment devrait te rassurer quant à la ils pourraient percer (la Jaguar, diversité des jeux à prévoir ! ça vous dit quelque chose ?). Et Quand on jouera à un Street avec puis le coup du disque dur et tout un bon pad dans les mains, on ce qui s'en suivra (souris, clavier, n'aura pas franchement l'imprestée, finalement ! Voilà, pour JEAN VICTOR CHAPUS répondre à ta question, donc, nous voulons bien que Microsoft Hello Jean Victor, et merci de vienne manger une part de notre

Jeux PAL sur PS2 Au secours !

Salut à tous !

péenne .

Pourra-1-on choisir le 60 Hz dans Jes jeux européens comme pour l**á p**iu part des jeux DC PAL (il y a un menu sur Playsta o où l'on peut choisir 50 ou 60 Hz)? nent là pelm Personnellement, je ne supporte pas, lisation de de jouer en 50 Hz car je trouve que nom à l'épa les jeux sont au ralenti. Sinon, la PS2 la vitesse du PAL sera-t-elle livrée avec une péri- en PAL 50 H tel RGB ?

Merci de me répondre.

KEN CAPCOM

li est vrai que l'option 60 Hz (proposée maintenant dans quasiment tous les effectivement livrée avec un cable RCA jeux Dreamcast) est bien pratique est un adaptateur per et comme o Mais elle ne figurait pas dans les pre l'époque de la premier miers jeux PS2 PAL que nous avons pu dit il sera complètement possible d'ul-màyer ! Tekken Tag Tournament, par liser ion ancien care GE, si tu en avais exemple, dévient donc pien plus jent un avec la Playstation

J'ai quelques questions à vous poser plus deux bandes noires qui «aplatisen ce qui concerne la PS2 euro- sent l'image. Nous aussi nous trouvons cela vraiment lourd! Mais attenocclisations peuvent to

urlamo prem ony avail aug dur que le pa espère simol attention particula

au problème. Affaire à sulvre. Et pui pour le cable RGB, le terrépondrais même pas en rêve 🖟 La console serc

Coup de gueule PlayStation 2

Salut à tout le monde

quand on se permet de vendre une console a 2990F TTC, c'est qu'on n'a rien compris à la vie. Bon, vous allez me dire que si le prix est élevé, c'est à cause du taux de change... Mais je m'en fous, c'est cher! Ils avaient dit que la PlayStation 2 visait surtout les « plus grands », style 21 ans et plus, mais ils auraient du penser aux jeunes joueurs, qu'ils soient eux aussi potentiellement capables de s'en offrir une. En une phrase : Il faut être pété de thunes I Sans déc', il va falloir que je compie sur l'argument DVD pour faire participe au jeu « Qui veut gagner des passer la pilule, mais de nos jours, peu millions? si je veux voir un jour la de joueurs pourront se permettre un console dans mon salon... De plus, on m'a stel caprice, c'est évident... En tout cas, dit que la PS2 allait être vendue sans manette et sans jeu. Alons Jen profite des ventes! Sinon, la console sera bien pour vous demander si c'est vrai? (...) livrée avec une manette Dual Shock 2 Si on fait nos calculs, on claque en tout 2990 F (la console) + 299 F (pour ceux qui voudront s'acheter une manette PS2). la Memory Card PS2, en revanche, il hasard Tekken Tag Tournament)... Au taircs! Fon calcul reste presque exact, total, ça fait 3739F !!! Et pour couron donc. Sauf pour le prix des jeux sony ner le tout, «the cherry on the cake » Sony nous demande de la réserver, genre (non comp de guente est passé ! l'en compais ils vont en vendre 1 million en une jour un qui va bouder la belle dame noire née... MAIS ÇA VA PAS NON (...) Mol un bon bout de temps...

je le dis, leur pronostic de ventes va tota-Sony abuse grave... Bab ouais, déja lement s'effondrer, la réservation est uniquement une technique de marke ting à la noix et le slogan :« elle sera à tous mais tous ne l'auront pas » vise les naïfs. Aucun jeu n'est réellement valable et pour moi, tout ça c'est uniquement de l'arnaque... Et c'est mon dernier mot! ERIC THE SKY40

Eh oui, il est vrai que si la PlayStation 2 sera à tous, mais tous ne l'auront pas c'est aussi à cause de son paix ! Sony on est tres impatient de voir le résultat aunsi qu'un CD de démos, histoire de tester soi-même les différents leux. Pour 450 F (environ, pour un seul jeu, au faudra débourser 299 F supplémenqui a été fixé à 399 F. Voltà, en tout cas

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE!

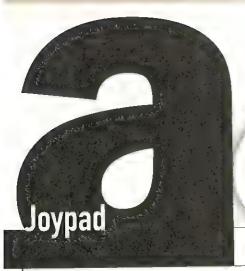
1 an (11 nos)

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°s) à JOYPAD, pour 279F au lieu de 393F, soit 3 mois de lecture gratuite. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par Chèque bancaire ou postal Mandat-lettre Carte bancaire n° LLLL JPQ02 Expire le : LLL Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :	
Nom : Prénom : Adresse :	

Code postal : LLLLL Ville: Date de naissance : LL LL Sexe : D M D F

Alarman To Be John JOSPAD TO Chrom Par to 11 1770 Box 10, 19 111 " COPPED" DENSE DO THE TO THE STORY OF THE S

2 - 11- 6341-1



banquer sans casquer

De quoi maman soit contente, le maman soit contente, le essai de guidon pour jeu de motos Big Ben, un gun Dreamcast... et la webcam breamcast! C'est pas de la mini ça ? Hein ?

Fais plaisid

Bike Station

'idée a tardé à germer. Mais il est vrai que les jeux de motos sont plus rares que ceux de voitures... Toujours est-il que les fans du genre ne disposaient pas de quoi renforcer leurs sensations en termes d'accessoires. Voilà maintenant, une nouvelle option avec ce Bike Station. Mais s'ils sont prêts à investir dans ce type d'accessoire pour un ou deux jeux de motos, on devine qu'ils s'y connaissent un minimum car c'en devient une passion. Malheureusement leurs sensations risquent d'être limitées à de nombreux niveaux, ici... Tout d'abord, le fait de tourner le guidon comme un volant ne correspond évidemment pas aux mouvements de pilotage réel. Ce ne serait pas trop grave, si seulement l'amplitude du guidon n'était pas colossale! Car c'est le cas, et du coup, ne pensez pas prendre une série de chicanes correctement avec ce système : même en faisant pivoter l'engin comme un fou, on finit dans le décor. Bref, les temps de réaction éclairs demandés par un Moto Racer World tour par exemple (avec lequel nous avons testé le Bike Station), nécessitent un autre système, avec moins d'inertie.



poussée droite ou gauche pour simuler plus efficacement le virage sur une deux-roues. C'est dommage, car le reste du Bike Station est plutôt bien conçu : accélération à la poignée droite, 3 positions du guidon réglables, modes digital, analogique et NeGcon, qualité globale très correcte et prix compétitif. On trouve même dans la boîte deux extensions à ajouter pour utiliser le schmurz sous les cuisses, et les ventouses pour le fixer à une table accrochent à mort, ce qui est d'habitude assez rare! Bref, un accessoire de bonne conception technique, mais qui n'atteint pas son but : simuler le pilotage d'une moto. Capt'ain Ta Race (Joystick), plus radical et super-motard devant l'éternel, conclut ainsi : « Putain, z'ont rien compris, c'est pas ça qu'il faut faire. »

Distributeur : Big Ben Pmx : 299 F

Machines : PlayStation 1 & 2



Pump Action Blaster

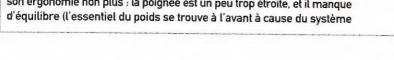
op, un p'tit gun Dreamcast. On reproche en effet à l'officiel d'avoir parfois quelques problèmes de visée, ce n'est déjà pas le cas de celui-ci. Ce modèle est en effet plutôt fiable, après une calibration précise. Testé sur House of the Dead 2, il offre de bons résultats. En revanche, sa qualité de finition laisse à désirer sur certains points : moulage, réponse de la gâchette et des boutons. Cela dit, son prix étant faible, le rapport qualité/prix reste compétitif. En ce qui me concerne, je n'apprécie pas trop

son ergonomie non plus : la poignée est un peu trop étroite, et il manque

de pompe). Tiens, en parlant de ce système de pompe que j'évoquais dans la parenthèse que vous venez juste de lire, l'idée paraît sympa-

thique, puisqu'elle sert à reloader. Mais finalement, pour péter les scores, mieux vaut garder la méthode de base du tir en dehors de l'écran, c'est plus rapide. Enfin, ce modèle propose bien évidemment les options de base : auto-reload et auto-fire, combinables, bien entendu. A l'arrière sont situés les boutons R et B, ainsi qu'une croix directionnelle et un port acceptant les VMS et Puru Puru Pack. Un produit que je considère au final comme moyen mais que son faible prix rend pourtant plus intéressant.

> Distributeur : Guillemot/Thrustmaster Machine : Dreamcast



Meubles de rangement universels

oilà un accessoire un peu en marge de ce qu'on a d'habitude, mais qui se révèle bien pratique. Ce meuble de rangement, je l'ai testé pour vous, mais oui, lecteurs et lectrices. « Testé comment ? C'est qu'un meuble ! », me dites-vous? Eh bien je l'ai monté moi-même. sans l'aide de nos esclaves habituels qui font tout le boulot à notre place. Et pourtant, je ne suis pas un manuel : côté bricolage et lkea j'assure pas une cahouette. Et j'y suis arrivé du premier coup. donc c'est simple à monter. En plus, j'aime tellement que je l'utilise moi-même : c'est un petit meuble en bois (qualité bien meilleure que ce qui existe en plastique), qui permet de ranger sa console et ce qui va avec. La petite version est un peu moins pratique parce qu'on ne peut pas mettre sa télé dessus

(sans condamner le capot de la console) : l'autre, de dimensions



équivalentes (380 x 260 x 95) le permet avec une télé jusqu'à 60 cm si ce n'est pas un modèle d'avantguerre de 40 kilos. Ce second modèle utilise un système pratique de tiroir pour poser la console, et les deux offrent un espace de rangement pour les jeux, avec une glissière pour les caler, et de quoi mettre une manette (deux en s'organisant correctement). Un bon produit, pratique et pas cher.

> Distributeur : Big Ben Interactive Prix: 149 F (petit), 169 F (grand) Machine : Toutes

DreamEye (caméra numérique)

e Dreameye est certainement l'accessoire le plus incroyable l jamais créé sur une console de jeux. En effet, à l'instar de la Pocket Camera mais en mieux il faut l'avouer, voici la caméra numérique! D'un prix ridicule (environ 800 francs au Japon) pour ses pos-

Grâce au soft Visual Park, co-réalisé avec Photoshop tout de même, il sera aisé de Willow en petit cochon.

sibilités, elle ravira tous les débutants à Internet. Première constatation quand on ouvre la boîte : le Dreameye est minuscule et superbe grâce à son design très sobre. La petite bête est accompagnée de quatre accessoires principaux : un micro, ainsi qu'un port VMS pour brancher le micro à une manette, une base alourdie avec un pas de vis pour fixer l'appareil, et enfin un bloc conte-

nant deux piles, à fixer à l'appareil pour lui assurer une certaine

autonomie. La première utilisation du Dreameye, c'est donc l'appareil photo numérique. Les photos sont d'assez bonne qualité, et l'appareil peut en contenir environ une vingtaine. Ensuite, il sera possible de sauvegarder ses photos préférées sur une VMS normal. La seconde application du Dreameye, c'est celle de webcam. Il sera non seulement possible



L'ensemble camera, soft de dessin et micro ne coûte que 14 800 yens (entre 700 et

de le laisser tourner, pour pouvoir voir votre tronche dans le monde entier, mais grâce à l'ajout du micro, vous pourrez aussi envoyer des films enregistrés par vos soins sur



La visioconférence, c'est trop bien. RaHaN et Greg tentent de faire le message vidéo enregistré le plus con possible

le mail d'un ami, ou carrément faire de la vidéoconférence en temps réel avec le micro! Ce dernier système vous propose de joindre quelqu'un, déjà sur le Net, ou de téléphoner directement à une personne qui possède un système de visioconférence. Soyons clairs : le buffer de la caméra n'est pas très élevé, mais n'oublions pas qu'il s'agit d'un appareil

moyen de gamme. Ne boudons pas notre plaisir, car du côté photo, en revanche, il est irréprochable. Il n'est pas encore importé dans les boutiques spécialisées pour une raison simple : utiliser le soft (inclus dans la boîte) servant à se connecter requiert quelques

bidouilles compliquées, alors que le produit se positionne comme un outil de débutants. On espère juste que ce dynamisme vis-à-vis d'Internet suivra en Europe du côté de Sega. Un très bel objet,

assurément.



Joypad mode d'emploi

Ce mois-ci, deux lecteurs croisés au salon «BD Expo» ont demander à Greg si le contenu de cette rubrique était véridique. Malheureusement non, en vrai, c'est pire!

MERCREDI 20 SEPTEMBRE >>>>> 11 ; 30 (AU JAPON)

>>>>> 11:20

Le chauffe-eau de Willow a explosé. Des plombiers venus le réparer, super-balèzes, ont des problèmes pour entrer dans sa salle de bain de nains. Ils lui sortent : « T'as vu comment elle est étroite ta salle de bain ? Eh, on n'est pas gaulés comme des Pokémon, nous ! »

(NOGAL UA) 0E : 31 <<<<<

Greg interview Nobuo Uematsu (Final Fantasy) pour un prochain Joypad. A une question sur la présence des chansons dans FF, le grand homme répond: « Dans le 8, cela semblait indispensable. Et dans le 9, c'était pour s'en mettre plein les poches! » Regards horriflés des officiels de Square qui assistent à l'entrevue. M. Uematsu tient deux secondes et éclate de rire: « Je plaisante, ha ha ha! ». Les officiels de Square ont eu un petit rire gêné.

JEUDI 21 SEPTEMBRE

>>>>> 14:35 (AU JAPON)

Greg fait visiter Tokyo à Franck, attaché de presse de Crave. Ce dernier s'en sortira avec des maracas Samba de Amigo, une canne à pêche à retour de force et un carton de peluches Totora I

VENDREDI 22 SEPTEMBRE

>>>>> 16:15

Tout le monde, ou presque, à la rédac, joue à Deus Ex sur PC au niveau de difficulté « Realistic » le plus élevé mais le plus intéressant. TSR entre dans la salle des Tests : « Kendy, j'ai appris que toi, tu joues à Deux Ex en normal...», Willow et Julo : « Haaan, la honte... » Kendy se défendra comme il peut, arguant du fait que ça ne change pas les réactions des mecs et qu'il y a juste plus de munitions. Le Swat de l'année nous déçoit...

(AU JAPON)

Greg au stand Bandai entre dans une pièce où sont censées se dérouler des projections. Une fois tout le monde assis, des filles en hôtesses de l'air dansent dans les rangs en mini-jupe, avec des WonderSwan en jarretière. Venu voir les jeux, Greg repart super-dég. Pensant qu'il ne comprenait pas le japonais, elles sortent devant lui : « T'as vu l'étranger, il n'a maté que l'écran! - Ouais, il est trop cool! - Pt'être qu'il n'aime pas les filles ? » Greg parle alors bien fort en japonais avec une autre personne. Les deux jeunes filles ne savent plus où se mettre.

LUNDI 25 SEPTEMBRE

>>>> 17:09

Chris peste en découvrant qu'on a changé le fond d'écran de son PC. « Deus Ex... Bon, j'imagine que c'est toi Kendy? » Kendy: « Bah euh... oui, mais celui que t'avais avant il était minable ». Angel et Chris: « Ah ouais, toi, tu as un goût super-sûr. Fais voir ton écran... » On découvre alors une photo d'Elwood accroupi avec un faux nunchaku dans la main... Eclats de rire!

MARDI 26 SEPTEMBRE

(NOGAL UA) PO : 05 <<<<

Séance photo pour le booklet avec Keiko, éreintée par une journée de défilés. « Là, Keiko tu vas tenir le drapeau de Moto GP...» « Pardon ? Non, non, je ne dors pas ! »

(NOGAL UA) | E: 05 <<<<

Keiko est sur le départ : « J'espère que tu m'enverras les Joypad, ma mère aime bien me voir dedans. Elle dit que je suis une « madomoazelu » (mademoiselle, en jap-français).»

>>>> 20: 15 (AU JAPON)

Greg reçoit un coup de fil de Julie (attachée de presse de Virgin en France) « Bon, Greg, tu as rendez-vous demain



à 10 h avec Shinji Mikami chez Capcom. - Ok. c'est où? - Euh attends, y a écrit Ôsaka... - Quoi? Mais c'est à trois heures de train de Tokyo! - Euh...» tu cliques sur « envoyer » ? C'est bon ! Mais non, la fenêtre, tu l'as mise où ? Dans pièces jointes ? »

>>>>> 22 : 14

Julo laisse tomber et va chercher sa disquette lui-même, Greg et Traz sont morts de rire.

demain matin, départ 6h10, youpi! MARDI 3 OCTOBRE 2000

Greg a son billet de train pour le len-

>>>>> 16:50

RaHaN appelle Traz pour lui montrer un truc terrible. Traz arrive et s'aperçoit que RaHaN veut lui montrer Pod II, tournant sur une Dreamcast jap' fraîchement réparée (Kendy l'avait grillée cette semaine), Traz : « Bon, ben, faites attention, elle a déjà cramée une fois cette semaine, j'en ai trop marre ». Tout a coup, on entend « shlouf ! ». Dans un nuage de fumée, la console, pourtant branchée en 110 volts, vient de nouveau de cramer! RaHaN; « Mais... Que.... Comment? Mais elle EST branchée en 110 volts, bordel ! ». Traz : « Supeeeer! Et une de plus! Avec la PS2, ca fait la troisième cette semaine! Ils vont être riches chez Game Station ! »

>>>>> 22:19

Chris s'apprête à quitter la rédac, lorsqu'il s'aperçoit que son blouson n'est plus sur le portemanteau. Il jette un ceil sur la chaise de RaHaN et constate qu'il a oublié sa veste et a du coup inversé les tenues. Le hic, c'est que les clefs de Chris sont dans une des poches de son manteau et qu'il ne peut donc pas entrer chez lui. Il appelle RaHaN, qui lui annonce qu'il sera obligé de passer les récuperer chez lui. I Chris est deg' et repart en taxi.

JEUDI 5 OCTOBRE

>>>>> 10:45

Julo s'aperçoit qu'il a oublié ses textes chez lui. Habitant tout près, il pourrait aller les chercher, mais il préfère appeler chez lui pour demander à sa mère de lui mailer le texte oublié.

>>>>> | | | : 50

Julo est encore au téléphone : « Non. pas ça ! Attends t'as fait quoi ? Euh, là,

>>>>> 12 : 15

La mère de Greg, au téléphone, lu demande s'il a besoin de son Transfei Pack et Pokémon Stadium pour N64 Quand il raccroche, Julo lui dit : « Ouais moi, ma reum, elle est trop low-tech, lc tienne elle connaît même la forme des cartouches N64 ».

VENDREDI 6 OCTOBRE

>>>>> 25 : 26

Elwood en train de jouer à Deus Ex su PC : « Tiens, j'ai envie d'essayer un truc très con. Je vals sniper une mouche chuis sûr qu'on peut... ». S'ensuivron 5 minutes d'anthologie à essayer de tirer sur ledit insecte, qui finira brûlé au napalm...

DIMANCHE 8 OCTOBRE

>>>>> 19:26

Greg apprend à Julo qu'il y a de rumeurs sur l'abandon de Shenmue 2 Julo est détruit. Kendy tourne autou de lui : « Ha ha, fini le Dragon's Lai déguisé ! »

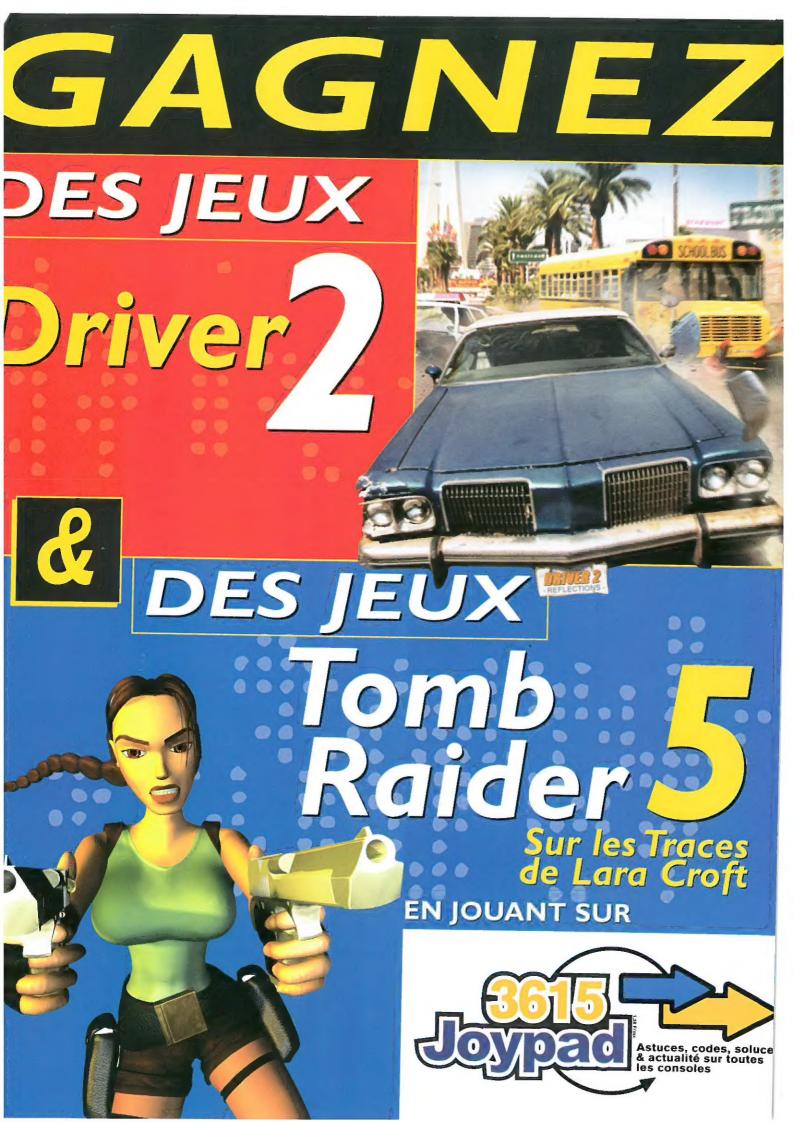
>>>>> 25 : 12

Greg bloque sur Power Shovel où II fau détruire des voitures, il lui manque quelques secondes. Traz après avoi défoncé un carton à coups de pied lu prend la manette. « Donne ça, fau que je me défoule I Tiens !!! » Traz fini le stage avec 15 secondes de rab...

DIMANCHE 8 OCTOBRE

>>>>> 17:20

Angel qui a refait 4 fois sa photo di trombi flippe que les maquettiste s'amusent à déformer sa tête. Il multi pliera les allers-retours en maquette...



UN NINIA SE CACHE DANS CETTE PAGE. SAUREZ-VOUS LE TROUVER ?









